

超完全攻略

修訂完整版

- 遊戲基礎知識詳解
- 惡魔交涉法
- 全部迷宮地圖
- 詳細攻略路線
- 超強武器入手法

建議售價 260元



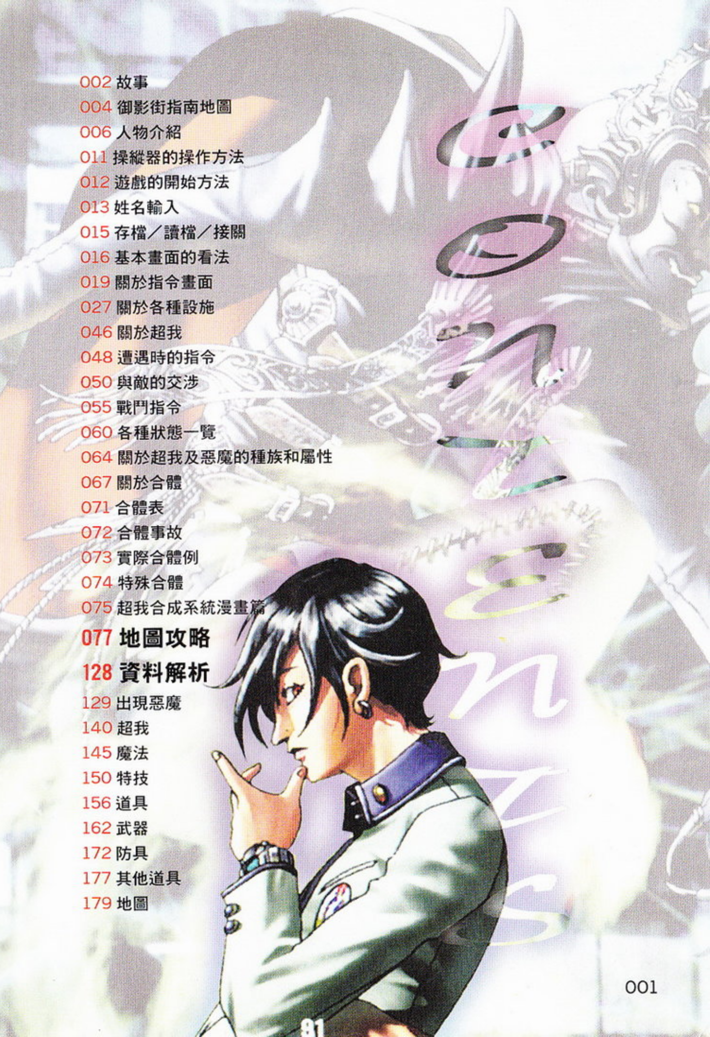
- 遊戲基礎知識詳解
- 惡魔交涉法
- 全部迷宮地圖
- 詳細攻略路線
- 超強武器入手法

疾風之狼
佳運出版

建議售價 260元

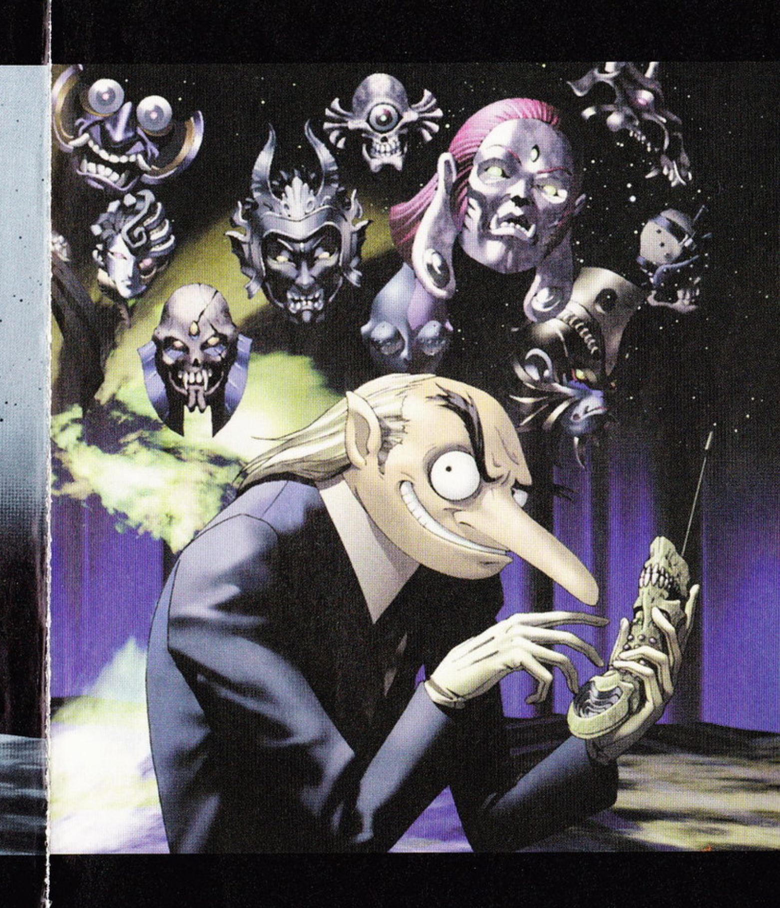


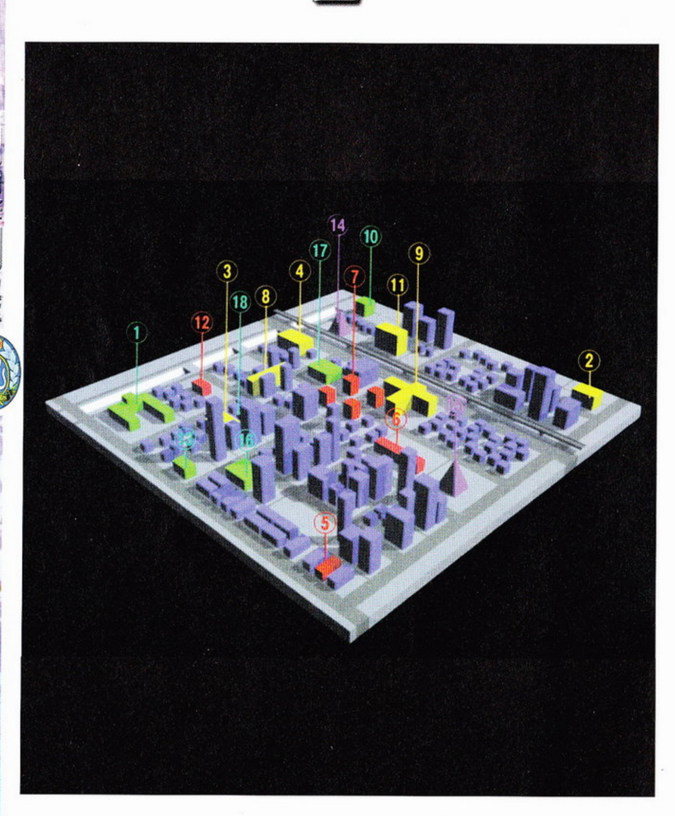
全彩
每週五發行
消費者、專賣店必看的SS PS最新發售軟體介紹・强作・秘技・次世代遊戲資訊超速報導・新作特報
速度最快・情報最HIGH
疾風快報
建議售價50元
全省各大遊樂器專賣店均售
佳連出版有限公司 發行
JIA-LIAN COMPANY LTD.
聯絡電話／04-2209850・傳眞電話／04-2201677
ISBN 957-9648-26-3
9 789579 648264
NT$260



PERSONA STORY

瀨田區御影町……那是主人公您就讀的聖貎學園（聖エルミン學園）所在的城鎮。
遺跡、神社等感覺歷史古老的建築物和近代的高樓大廈群聚，是個古今歷史凝聚的城鎮。
其中有個綻放一股異彩的高科技企業 <S・E・B・E・C> ～塞貝克（セベク）～
這個用埃及神話中猙獰而且是邪惡化身的神爲名的企業，是約在10個月前於御影町設立據點的最先進的企業。然而年紀輕輕就被拔擢爲分社社長的神取鷹久和塞貝克，時常有不好的傳聞纏身。城鎮中到處看到穿着黑色西裝的男子、半夜從地下傳來詭異的機械聲、在社內徘徊的黑色少女的亡靈……等等，這些全是襲捲城鎮的有關塞貝克的種種傳聞。
而且，人們都對胸懷野心睥睨和平城鎮的神取的目的全然不知……
連主人公你也是那些人之一。主人公你是教會系私立高中、聖貎學園二年級學生，有稻葉正男（マーク）、黛（ゆきの）、南條、還有因自小體弱多病一年前再度入院的少女・麻希這些同學在你身邊，過着極平安的日子。
尋常的日常生活、理所當然地流逝的短暫青春……
漠然地面對未來的夢想、希望和不安。
交織着許多想法的學園生活中，因爲謠傳「未來的自己是可預見的」，曾幾何時學生之間再始流傳一種有點占卜性質的遊戲。
「超我」遊戲。主人公們因開始玩這種「超我」遊戲而遭遇了一連串神秘的事件，並因此開始覺醒到潛藏在內心深處的多面性的自己～不同人格～的力量。
恰好就在主人公們去慰問麻希的那段時間，神取的野心即將籠罩整個城鎮。
在襲捲全鎮的突然的異變中，主人公們毫無選擇餘地地被迫進入社會中，不久牽扯上與塞貝克和神取而被捲入事件之中……





左頁是御影町的全體地圖。從這城鎮中挑出一些有名的地方·重要的地方來介紹吧！（〇內的號碼與左頁的各號碼相對應。）

①聖紹學園（聖エルミン學園）
主人公就讀的教會系學園。因漂亮的服裝和自由的校風而很受歡迎。

②御影綜合醫院（御影總合病院）
同學園村麻希住院的醫院。

③靈神神社（アラヤ神社）
好像是供奉有關人的意識的神的神社，詳情不明。

④御影署
維持御影町治安的警察署。是稻葉正男（マーク）害怕去的地方。

⑤廢工廠（廢工場）
位於荒廢倉庫和工廠遺跡並立的地區。好像是「テイラーズ」這個隊的聚集場所。

⑥塞貝克（セベク）
謎樣的高科技企業。這個與埃及神話中猙獰的神同名的企業，總有許多不好的傳聞。

⑦地下鐵
連結御影町與其他城鎮的地下鐵。也有許多聖紹學園的學生搭乘。

⑧御影陽光街（サンモール）
位在御影町西側的商店街。

⑨歡樂街（ジョイ通り）
位在御影町東側的商店街。

⑩御影遺跡
象徵御影町歷史的古代建築物。

⑪御影鄉土資料館
展示著遺跡的挖掘品和民藝品。

⑫金田邸
在這不景氣中突然變成有錢人的老婦人的宅邸。屋主金田克江（金田カツエ）是個惹人討厭的人。

⑬姬野宅
園村麻希的友人、姬野的家。

⑭⑮檢槐樹（アガスティアの木）
巨大的闊葉樹。傳說此樹的葉子記錄著世間所有的事，因這個傳說之樹的愛稱而為市民所喜愛。

⑯⑰私人診所（町醫者）
私人診所。御影町東西各有一間。

⑱Yin & Yan（イン&ヤン）
便利商店。 Yin & Yan 是英語，指「陰陽」。在御影町有幾間連鎖店。

人物介紹 **3** CHARACTERS

此遊戲中以主人公為首會出現各式各樣的人物。此處從許多人物中挑出一部分登場人物來作介紹。



HERO（主人公）

就讀御影町聖貂學園（聖エルミン學園）、二年四班的學生。是玩家您的分身。

MAKI SONOMURA

園村麻希（マキちゃん）

主人公的同學，開朗、溫柔的少女。對人很有禮貌，自小就經常住院出院因而也有不知人間險惡的一面。這一年又被迫再度入院，故說現在處於休學中。據時常去探望她的同學說，看起來最近她的身體狀況好像還不錯，大概就快可以出院了吧？

MASAO INABA

稻葉正男（マーク）

主人公的同學，御影町內的「稻葉乾洗店（イナバクリーニング）」店主的兒子。自小在母親的溺愛下長大，討厭母親到現在還「小正、小正」地叫他，所以朋友都叫他「正男」。本人似乎只是想避開母親的關愛，對於無法離開兒子的體貼母親，在人前總是無意識地反抗。

YUKINO MAYUZUMI

黛（ゆきのさん）

主人公的同學，因為果斷的性格和平常嚴厲的言詞，在學園中大家也憬仰她是有大姐頭風範、值得信賴的姐姐。那樣的她由於打工而較早知道學校以外的社會的事，故而對任何事都表現得很酷。但另一方面，對於她憧憬的老師就酷不起來了。

KEI NANJOH

南條圭（んじょうくん）

主人公的同學，有錢的公子哥，相當有自信的人。實際上頭腦也很好，但因這種個性使朋友都和他保持距離。此外，出生在有錢人家的他，因爲只從父母那裡得到「物質」上的愛，所以南條圭家的執事「山岡」就成了他心靈上的一大支柱，可以説他的自信心也是因爲有山岡的存在才產生的。



HIDEHIKO UESUGI

上杉秀彥（ブラウン）

主人公的同學，喜歡引人注目的見風轉舵者。對弱者就盛氣凌人，對強者就變得膽小如鼠，不敢違抗。不知不覺中養成的很會做人的處世態度使老師對他的印象不錯。關於自己的時裝穿著或舉止動作總是很留神，一味塑造自己的外表，深怕被別人看出自己的弱點。

ERIKO KIRISHIMA

桐島英理子（エリー）

主人公的同學，高中入學時從美國回來的歸國才女。外表端莊、面貌姣好，舉手投足流露出一股氣質，極受歡迎，是學園內無人不知無人不曉的名人。也是因爲這個原因吧，她很少讓人看到眞正的自己。但是，因爲女子特有的想看恐怖事物的特質，對於超自然的事物似乎好奇心很旺盛。



YUKA AYASE

綾瀨優香（アヤセ）

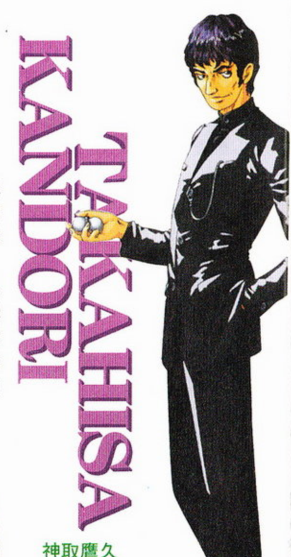
主人公的同學，生性樂觀、作風新潮，是標準的現代女高中生。將來的事和煩人的事都不去想，力行「享樂當下」，尤其是「哪種生活方式才是方針」之類的事壓根沒想過！雖然她總是説想説的話、做想做的事卻是個不討人厭的女孩，但大體説來時常惹出麻煩也是不爭的事實。





高見牙子（牙子老師）

主人公的班導師，負責帶聖貂學園中特別突出的問題學生聚集的二年四班的美女老師。女強人加上爽朗的個性，連問題學生軍團的主人公他們也對她很憬仰。而她雖苦笑說「眞是一群傷腦筋的傢伙」但仍然以溫暖的眼神看護著他們。像姐姐般的她也是畢業於聖貂學園。



神取鷹久

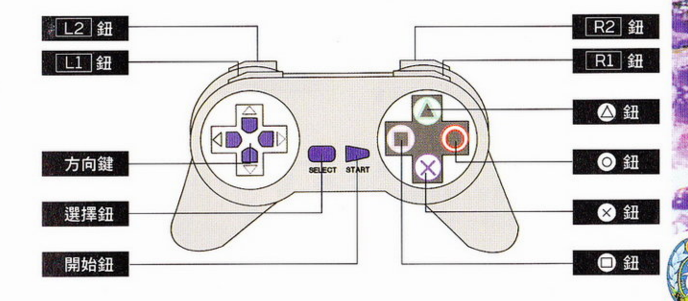
（かんどりたかひさ）

擔任近年來進出御影町的來歷不明的高科技企業～塞貝克（セベク）～分社社長的青年才俊。然而，明顯急速成長的新進企業塞貝克和對其成長施展手腕的神取的周遭，不好的傳聞總是不斷。在當地御影町中，對背地裡不知在進行什麼的可疑企業和代表它的神取的評價未必是好的。

依格（イゴール）

依格是這個世界唯一可以閱讀合體卡，使惡魔進行合體，變成"超我"的人。

操縱器的詳細操作方法請參照各畫面的「基本畫面的看法」(P16 ～)。



	2D 地圖	3D 迷宮	ADV（冒險）地圖
方向鍵	小隊的移動	小隊的移動	小隊的移動
○ 鈕	決定	決定	決定／會話／調查事物
✕ 鈕	取消／突進移動	取消	取消／突進移動
△ 鈕	視點移動 45 度	不使用	不使用
□ 鈕	指令畫面顯示／自動取消	指令畫面顯示／全部取消	指令畫面顯示／全部取消
L1 鈕	往左平行移動（方向不變）	往左平行移動（方向不動）	不使用
L2 鈕	2D 全體地圖顯示	自動地圖畫面顯示	自動地圖畫面顯示
R1 鈕	往右平行移動（方向不變）	往右平行移動（方向不變）	不使用
R2 鈕	惡魔分析畫面	惡魔分析畫面顯示	惡魔分析畫面顯示
START 鈕	不使用	叫出地名視窗	不使用
SELECT 鈕	不使用	月齡・地圖顯示的暫時消除	不使用



遊戲的開始方法 　GAME STAR

請依以下的順序進行遊戲。

1 將「女神異聞錄」的 CD 放進 PS 的主機，按下電源鈕。經過一會兒示範畫面就會開始。



2 示範畫面結束後自動跳到標題畫面。示範畫面中按 START 鈕時，示範畫面會中斷而跳到標題畫面。



3 在標題畫面按任一鈕，確認插好記憶卡後就會顯示出選擇項目。請用方向鍵的上下或 SELECT 鈕選擇，用 START 鈕或○鈕決定。



選擇項目有以下三種。

NEW GAME

重新開始遊戲。

LOAD GAME

（有存檔資料時才顯示）

從以前儲存的資料開始遊戲。

CONTINUE

（有中斷資料時才顯示）

從以前中斷的資料開始遊戲。中斷只有在遊戲的特定場面才能使用。再者，其中斷的資料會自動被消除。

※關於 LOAD 和 CONTINUE 的不同，請參照 15 頁開始的「存檔／讀檔／接關」。

關於記憶卡

此遊戲即使沒有記憶卡也可以玩，但是不使用記憶卡的話此遊戲會變得相當不方便，所以建議務必要使用記憶卡，在遊戲中一邊存檔一邊進行遊戲。

姓名輸入 　6 　NAME INPUT

選擇標題畫面的「NEW GAME」後，會出現序章畫面。當中會有詢問你的姓名的畫面，請決定此遊戲中的主人公你的姓與名，以及通稱。



↑姓：大部份的登場人物是以你的姓來稱呼你。



↑名：在好朋友之中也有喜歡以名字來攀談的人。



↑通稱：在戰鬥和指令畫面中會以此名來表示。



●姓名輸入畫面

①主人公的面貌
②姓名表示區
③輸入文字切換區
④輸入處切換區
⑤姓名表示修正區
⑥姓名決定區
⑦文字選擇區

1 將主人公的姓．名．通稱全部輸入。有一處未輸入時，姓名輸入就不會終了，所以所有的地方都要輸入資料。

2 姓名表示區中有藍色標線的就是現在要輸入之處。請用方向鍵從文字選擇區中選擇想輸入的文字，按○鈕決定。

3 想修正輸入的文字時，請將游標移動到姓名表示修正區進行修正。姓名修正區的操作如下。

◀……將標線往左移（按 L1 鈕操作相同）
▶……將標線往右移（按 R1 鈕操作相同）
消……刪除標線上的文字。沒有文字時刪除前一個文字（按×鈕操作相同）
全消…將有標線的輸入處的文字全部刪除。

4 想變更輸入處時，將游標移到輸入處切換區（按△鈕操作相同），按○鈕會依姓→名→通稱的順序切換。

5 可輸入的文字種類有「かな」（平假名）・「カナ」（片假名）・「英數」（羅馬拼音與數字）・「漢字」四個系統，將游標移動到輸入文字切換區，按○鈕變更輸入文字的系統（或是按 SELECT 鈕依次變更系統）。另外，輸入中的文字是通稱時，無法將系統變爲「漢字」。

6 輸入文字要爲漢字時，將系統變爲「漢字」後，將游標移到想輸入的漢字的讀法的第一個發音，按○鈕後以那個音爲首的漢字就會顯示出來，請從其中尋找想要的漢字。此時，按 L2 或 R2 鈕，以該字爲首的漢字就會相繼出現。（沒有想找的漢字時，請找其漢字的其他讀法）在文字選擇區中開頭的文字表示（黃色平假名）閃爍時，表示在文字選擇區的顯示範圍外（上側）還有其他那個讀法的漢字。再者，也有想輸入的漢字沒有登錄的情況，那時候請您更改姓名再輸入。

7 在所有的輸入處輸入名字後，將游標移到姓名決定區（按 START 鈕操作相同），按○鈕後就詢問「 OK ？」，可以的話就以方向鍵的上下鍵選擇「 YES 」或想更改時選擇「 NO 」，然後按○鈕。選擇「 YES 」後，再繼續序章畫面。

7 存檔／讀檔／接關 SAVE/LOAD/CONTINUE

說明儲存・讀取・接關遊戲途中經過的狀態的方法。

存檔

去被稱爲「榆槐樹（アガスティアの木）」的地方就可進行存檔。榆槐樹存在於 2D 地圖上， 3D 地圖上也有，請去找看看。再者，沒有插入記憶卡或記憶卡沒有空白容量時會出現警告訊息，無法存檔。（存檔時每一個存檔資料需要 2 個區塊的容量）另外，在這裡選擇「 GAME END 」的話可以結束遊戲。



讀檔

在標題畫面按方向鍵的上下或 SELECT 鈕選擇「 LOAD GAME 」，按○鈕或 START 鈕後就會顯示讀檔畫面。請從讀檔畫面中顯示的資料選擇想再開始的資料。在此畫面按×鈕會回到標題畫面。

接關

遊戲進行到某個程度時，途中會出現有時間限制的迷宮。在這種迷宮中無法存檔，但可以「中斷」。從被「中斷」的資料再開始就是接關。有接關／被中斷的資料時，在標題畫面選擇「 CONTINUE 」後會出現資料選擇畫面。請在此處選擇想再開始的資料。在此畫面按×鈕會回到標題畫面。



關於存檔資料的顯示內容

存檔資料的顯示內容有「 C 資料」和「 S 資料」兩種。 C 資料表示被中斷的資料， S 資料表示一般的存檔資料。此外，資料內容的顯示區中有☒記號時，表示其資料已損壞。

小隊（與主人公一起行動的團體）移動時的基本畫面有 2D 地圖・3D 地圖・ADV（冒險）地圖三種。

2D MAP

2D 地圖

小隊走出建築物在街上移動的畫面顯示稱爲 2D 地圖。在 2D 地圖中小隊以人形的符號（♡）表示，紅色箭頭表示按方向鍵的上方時符號前進的方向。另外，要通過斑馬線時，步道上若有車子通行時行人的信號會變成紅色，不能通過。（稍等一下就能通過了）



①月齡・方向顯示

②立體方向模型顯示

③地名顯示

①和②及③有時會因顯示的狀態而顯示於畫面的相反側。



在 2D 地圖上按 L2 鈕會顯示出城鎮的全體圖。

①月齡・方向顯示

②小隊的位置（符號）♡

《操作形態》	2D 地圖	全體圖
方向鍵・⬆	往小隊所朝的方向（箭頭）前進	提高視點
方向鍵・⬇	後退	降低視點
方向鍵・⬅	小隊的方向往左旋轉 90 度	將全體圖往左回轉
方向鍵・➡	小隊的方向往右旋轉 90 度	將全體圖往右回轉
○鈕	決定	回到 2D 地圖畫面
×鈕	取消／突進移動（按著前進）	回到 2D 地圖畫面
△鈕	視點旋轉 45 度	回到 2D 地圖畫面
□鈕	指令畫面顯示／全部取消	回到 2D 地圖畫面
L1 鈕	往左平行移動（方向不變）	將全體圖往左回轉
L2 鈕	顯示城鎮的全體圖	回到 2D 地圖畫面
R1 鈕	往右平行移動（方向不變）	將全體圖往右回轉
R2 鈕	惡魔分析畫面顯示	不使用

※ START 鈕及 SELECT 鈕不使用。

3D DUNGEON

3D 迷宮

從主人公們的視點來看、在有深度的立體空間移動的畫面稱爲 3D 迷宮。3D 迷宮內的通路多成網狀很容易迷路，所以利用地圖視窗（畫面右上的顯示）或自動地圖（オートマップ）機能，以掌握小隊的位置。

①月齡・方向顯示

②地圖視窗

地圖視窗會顯示出包含小隊位置在內的周邊 4 格。而且在指令選單的 [SYSTEM] → [CONFIG] 的「自動地圖（AUTO MAP）」設定中，可以選擇將地圖固定或使之回轉。

《操作形態》	
方向鍵・⬆	前進 1 步
方向鍵・⬇	後退 1 步（方向不變）
方向鍵・⬅	向左（方向轉換 90 度）
方向鍵・➡	向右（方向轉換 90 度）
○鈕	決定
×鈕	取消
△鈕	不使用
□鈕	指令畫面顯示／從各指令畫面一口氣回到一般畫面
L1 鈕	往左平行移動（方向不變）
L2 鈕	自動地圖畫面顯示
R1 鈕	往右平行移動（方向不變）
R2 鈕	惡魔分析畫面顯示
START 鈕	地名視窗顯示（只在按著按鈕期間）
SELECT 鈕	月齡視窗・地圖視窗暫時消除（只在按錯按鈕期間）

關於月齡

月齡從 NEW MOON（新月）到 FULL MOON（滿月）有 9 個階段，每當小隊在地圖上移動到某個程度時，月齡就會各增減 1/8 。月齡會影響：

- 戰鬥時的惡魔的行動類型（只有在新月和滿月時會變化）
- 與惡魔交涉時對方的感情變化
- 寶石交換所（遊戲進行到某程度時會出現）中陳列商品的內容。

ADV MAP

ADV(冒險)地圖

小隊進入 2D 地圖的建築物或在 3D 迷宮進入門裡面時，會有變成 1/4 視點(斜角視點)的地方，這裡的畫面就稱爲冒險地圖(以下稱 ADV 地圖)。在 ADV 地圖內有時會利用各種設施，有時會發生各種事件。

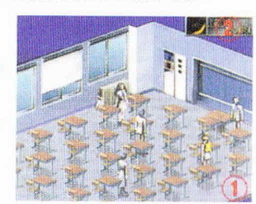
- ●移動目的地顯示出 "DUNGEON" 時會進入 3D 迷宮。
- ●移動目的地顯示出 "FIELD" 時會進入 2D 地圖。
- ●移動目的地顯示出 "EXIT" 時會進入另一個 ADV 地圖。

①移動目的地顯示區

主人公在出口附近("FIELD" 或 "EXIT" 等)時①就會顯示，請配合這個顯示。

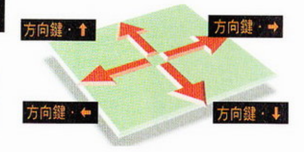
②月齡顯示

ADV 地圖外側的▽記號表示出口。主人公在出口附近時，移動目的地顯示區內會顯示出口的去處。被顯示出來時，一朝出口前進就會到移動目的地去。



ADV 地圖的操縱器操作

ADV 地圖中因爲是 1/4 視點，所以操縱器的輸入方向和主人公的進行方向有些不同。剛開始或許會感到困擾，所以在操作習慣之前將操縱器斜著拿(方向鍵比○×□△鈕更靠近自己的感覺) 試著操作看看。



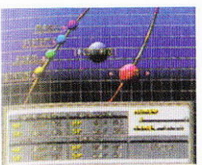
《操作形態》	
方向鍵・↑	往 ADV 地圖的左上方前進
方向鍵・↓	往 ADV 地圖的右下方前進
方向鍵・←	往 ADV 地圖的左下方前進
方向鍵・→	往 ADV 地圖的右上方前進
○鈕	決定/朝 ADV 地圖內的人物按下就會對話/在東西(建築物・設備)等前面按下就會調查
×鈕	取消/突進(按著前進)
△鈕	不使用
□鈕	指令畫面顯示/從各指令畫面一口氣回到一般畫面
L1 鈕	不使用
L2 鈕	自動地圖畫面顯示
R1 鈕	不使用
R2 鈕	惡魔分析畫面顯示

※ START 鈕及 SELECT 鈕不使用。

關於指令畫面



COMMAND DISPLAY



2D 地圖、3D 迷宮、ADV 地圖的各畫面都一樣，只要按下□鈕就會顯示指令畫面。在指令畫面是從「ITEM」・「MAGIC」・「SYSTEM」・「FORM」・「STATUS」五個指令中來作選擇。而選擇了一個指令後會顯示出其指令的附加指令。依指令的不同，有的指令並沒有附加指令。

各指令概要及參照頁數一覽

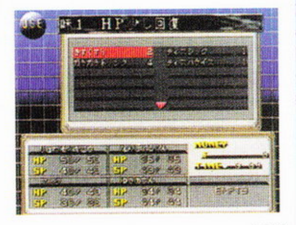
指令	附加指令	指令的內容	參照頁數
ITEM	USE	道具的使用	P.19
	EQUIP	道具的裝備排序	P.20
	SORT	道具的交替排序	P.20
MAGIC	CAST	使用超我(ペルソナ)的魔法	P.21
	PERSONA	變更主要的超我・超我的能力值顯示	P.21
	CARD	看現在持有的合體卡(CARD)	P.22
SYSTEM	MAP	顯示小隊現在所在樓層的自動地圖	P.23
	ANALYZE	到目爲爲止打倒的惡魔和到手的合體卡的惡魔資料的參照	P.23
	CONFIG	遊戲的環境設定	P.23
FORM	(無)	戰鬥時的陣形變更	P.25
STATUS	(無)	小隊內人物的狀態顯示	P.26

ITEM 道具

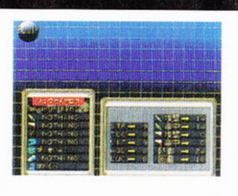
進行小隊所持道具的使用・裝備・整頓。

USE(使用)

會顯示出道具表，用方向鍵的上下左右選擇要使用的道具，按○鈕。再者，文字顏色是灰色的道具在這裡無法使用。道具表上出現▲▼的符號時，表示在表的顯示範圍外還有道具。此外，藥或強化器(インセンス)等以個人爲單位消費的道具，在選擇道具後要選擇・決定想使用的人物。

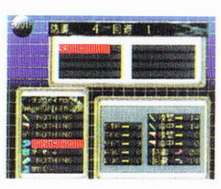


EQUIP(裝備)



先選擇要讓哪個人物裝備。決定人物後以方向鍵選擇「MAX(最佳裝備)」或「REMOVE(卸除)」或各裝備處，按○鈕決定。按方向鍵的左右時，如果游標在 MAX／REMOVE，它會往來任一部分；若是裝備處的話，就要確認裝備角色。

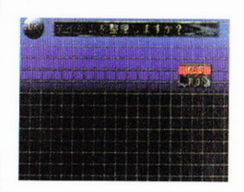
選擇 MAX(最佳裝備)時



MAX／REMOVE 的顯示變爲「ALL MAXIMUM」，將游標移至這個顯示按○鈕後，會以所有的裝備處所對象，自動從所持道具中挑選出攻擊力・防禦力最高的武器・防具來裝備。再者，顯示「ALL MAXI-MUM」時，將游標移到某裝備處按○鈕後，就會僅以游標所指的裝備處爲對象自動裝備。按×鈕會回到 MAX／REMOVE 的顯示。



選擇 REMOVE(卸除)時



MAX／REMOVE 的顯示變爲「ALL REMOVE」，將游標移至這個顯示按○鈕後，會將其人物的裝備全部卸除。此外，在顯示「AL L REMOVE」時將游標移至某裝備按○鈕後，會卸除游標所指之處的裝備。

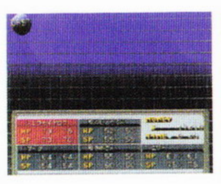
選擇某裝備處之後的裝備



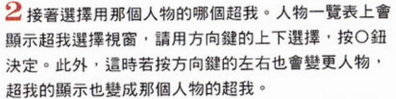
MAX／REMOVE 顯示時，按方向鍵的上下將游標移動到想裝備的地方，按○鈕後就會顯示道具選擇視窗，請用方向鍵的上下選擇想裝備的道具按○鈕決定。此外，道具選擇視窗出現▲▼時，表示視窗顯示範圍外還有其他道具。

SORT(挑選)

1 進入交替作業之前，會詢問是否要填滿道具表的空白地方，要就選「YES」不要就選「NO」。選擇 YES 時道具的空白地方就會被填滿，變成沒有空隙的狀態。



2 接著會顯示所持道具的一覽畫面，用方向鍵的上下左右選擇一個移動起點的道具。選擇後畫面的下方會顯示所選擇的道具名。然後用方向鍵選擇那個道具的移動目的地，按○鈕後最初選擇的道具就會移至目的地，而原先目的地位置的道具會搬移到移動起點。以後就如此反復進行交替。交替終了後按×鈕會回到 ITEM 指令。



MAGIC 魔法

CAST(派任)



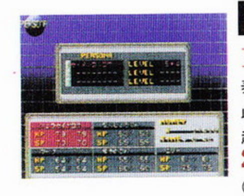
1 首先選擇使用小隊內誰的超我(PERSONA)。小隊的人物一覽表會顯示出來，請用方向鍵移動游標，按○鈕決定人物。



2 接著選擇用那個人物的哪個超我。人物一覽表上會顯示超我選擇視窗，請用方向鍵的上下選擇，按○鈕決定。此外，這時若按方向鍵的左右也會變更人物，超我的顯示也變成那個人物的超我。

3 選擇超我後，用方向鍵的上下選擇那個超我的魔法。魔法的效果表示於畫面上方。魔法的文字顏色是灰色時，表示此處無法使用。使用魔法會消費掉相當多的 SP(＝SPIRIT POINT：精神力點數)。

PERSONA(超我)



1 首先決定要選擇小隊內哪個人物。小隊的人物一覽表會顯示出來，請用方向鍵移動游標，按○鈕決定。此外，人物一覽表上會顯示出游標所指人物所擁有的超我。(一個人頂多有三個超我)

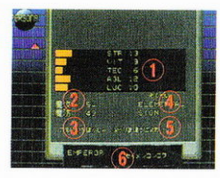
2 選擇人物後選擇「CHANGE(變更)」或「STATUS(狀態)」。「CHANGE」是變更人物擁有的超我中主要的那個超我(＝機動狀態・參照 P46)的指令，「STATUS」是查看人物所擁有的超我的狀態。



3 若選擇「CHANGE(變更)」，游標會顯示於超我(PERSONA)的地方，請用方向鍵的上下選擇，按○鈕決定，於是主要的超我就會被變更。若選擇「STATUS(狀態)」，請以同「CHANGE」的操作方法選擇超我，指定的超我的狀態就會顯示出來。狀態的顯示在畫面外的下面也有，請按方向鍵的上下參照各資料。這時按方向鍵的左右時，會變成其他超我的狀態畫面。



①超我的種族名與姓名
②超我的圖解
③超我的等級
④超我的 SP 值
⑤超我可使用的魔法
※"＋○○"是表示超我的等級。共有 1～8 級。



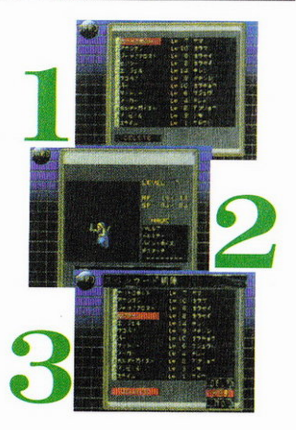
①超我的能力值計量表
②超我的魔法攻擊力
③超我的魔法防禦力
④超我的大屬性
⑤超我的小屬性
⑥超我的特徵

CARD(卡片)

1 顯示現在小隊擁有的合體卡的一覽表，請用方向鍵的上下選擇想看資料的合體卡，按○鈕決定。
注意：選擇卡片時若選「DELETE(刪除)」會將合體卡捨棄，請小心。

2 選擇合體卡後會顯示卡片的詳細情形。狀態顯示在畫面外也有，請按方向鍵的上下來參照各資料。此外，在擁有其他卡片時若按方向鍵的左右，則會變爲顯示其他的合體卡。按×鈕會回到合體卡一覽表的畫面。

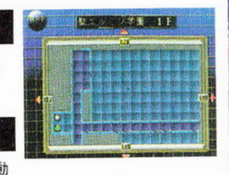
3 選擇合體卡時將游標移至「DELETE」按○鈕後，會將合體卡捨棄。以方向鍵的上下選擇想捨棄的合體卡，按○鈕後會詢問是否可以捨棄，可以的話選「YES」，否則選「NO」，請按○鈕決定。若選擇 YES 合體卡就會被消去，若選擇 NO 會回到選擇卡片的狀態。



SYSTEM 系統

MAP(地圖)

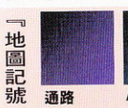
顯示小隊目前所在樓層的地圖。小隊走過的道路會自動顯示於地圖上。



AUTO MAP(自動地圖)

自動地圖的表示形式有 2 種：將「CONFIG(設定)」的「自動地圖」設定爲「こてい(固定)」畫面上側總是指著北側的表示狀態；設定爲「フリー(變動)」時則變成配合小隊所朝方向的狀態(在地圖上小隊的方向經常是面對畫面的上側)。

『地圖記號一覽』













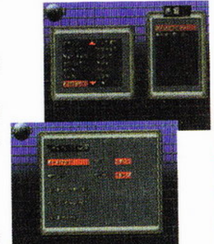




通路　ADV 地圖　出入口(ADV 地圖)　出入口(通路)　商店　回復設施　儲存點(橡槐樹)
合體陣　上行樓梯　下行樓梯　電梯　陷阱　暗色區域

ANALYZE(分析)

參照小隊之前所打倒的惡魔(頭目除外)，或者之前到手的合體卡的資料。首先從畫面左側的種族選擇區選擇想分析的種族，按○鈕決定。然後游標會移至畫面右側的惡魔名顯示區，用方向鍵的上下選擇想參照的惡魔名，按○鈕後就會顯示出惡魔的資料。惡魔資料的顯示範圍很廣，在畫面外下方也有情報，按方向鍵的上下即可看到畫面外的情報。此外，與顯示的惡魔同種族，還有其他可分析的惡魔時，按方向鍵的左右可以切換惡魔的資料。



CONFIG(設定)

以設定遊戲中的各種環境。方向鍵的上下移動項目，項目的右側有選擇項目，將游標移至各項目上按方向鍵的左右來變更環境。按×鈕結束設定，回到 SYSTEM(系統)的選單。

マップひょうじ 地圖顯示：變更遊戲中地圖的顯示方法。

「フリー（變動）」→地圖依小隊爲準改變方向。
「こてい（固定）」→固定地圖的方向，改變小隊的記號（箭頭）。

サウンド 音響：選擇音響的輸出形態爲單音（モノラル）或立體音（ステレオ）

請配合您所使用的機器來變更設定。

コントローラせってい 操縱器設定：畫面切換成操縱器設定畫面。



請以方向鍵的左右從 2 種操作類型中選擇您喜歡的類型。再者，設定畫面中會顯示各類型的操作一覽，不只整理於一個畫面，請按方向鍵的上下確認操作一覽。按方向鍵以外的任一鍵會回到 CONFIG 畫面。不過按□鈕會從指令畫面跳出。

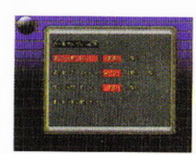
ウィンドウせってい 視窗設定：畫面切換爲視窗設定畫面。



按方向鍵的上下從「TYPE1」到「TYPE8」的背景設計中選擇喜歡的設計。按×鈕回到 CONFIG 畫面，會變成視窗設定畫面中游標所指之處的設計。
戰鬥設定畫面有以下的設定項目。

バトルせってい 戰鬥設定：畫面切換爲戰鬥設定畫面。

①コマンドかくにん（指令確認）：選擇戰鬥時輸入全員的指令後，是（する）否（しない）要作確認的詢問。
②メッセージスピード（訊息速度）：設定戰鬥中的訊息的速度。從「ふつう（正常速度）」「はやい（快速）」「なし（無訊息）」中選擇。若決定「なし」，戰鬥會以無訊息的方式進行。
③ウィンドアニメ（視窗動畫）：選擇是否要在戰鬥時表示訊息視指令選單。選擇「しない（不要）」時會瞬間顯示出視窗。
④オートバトルせってい（自動戰鬥設定）：畫面切換爲自動戰鬥設定畫面。
在戰鬥前事先設定好戰鬥指令「AUTO(自動戰鬥)」中的「超我自動戰鬥（パーソナルオート）」的人物的行動。



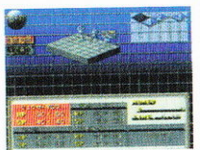
●設定爲「けん（劍）」時會自動以槍以外的武器攻擊。
●設定爲「じゅう（槍）」時會自動以槍攻擊。
沒有裝備槍時會變成防禦，之後若裝備了槍，即使沒有再度設定也會自動以槍攻擊。
●設定爲「フリー（自由）」時，只有對被設定的人物會每次輸入指令。

FORM 隊形



選擇 FORM 後，選擇「MANUAL(手動)」或「LOAD(讀取)」。MANUAL 是進行隊形的改組，LOAD 是叫出過去儲存的隊形。關於隊形的重要性請參照 48 頁。

選擇 MANUAL 的情況



1 以方向鍵選擇小隊的人物號碼，按○鈕決定。方向鍵的下與右鍵是將號碼往正方向變更，上與左鍵是往反方向變更；號碼是 1 時選擇往反方向變更以及號碼是 5 往正反向變更時，游標會變爲「OK」，這用於要結束隊形的改組時。



2 決定人物號碼後，其號碼的位置會出現菱形的游標，請以方向鍵將游標移到想移動的位置，按○鈕。但是不能移動到與其他號碼重疊的地方。



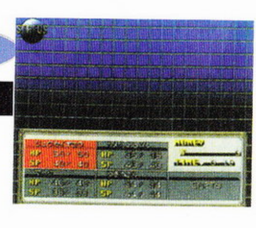
3 改組全部結束時會顯示「OK」，請按○鈕。於是會詢問是否要儲存其隊形，請以方向鍵選擇要「YES」或不要「NO」，按○鈕決定。選擇「YES」的情況，會變爲選擇儲存處的畫面。以方向鍵選擇儲存處，按○鈕決定。視指定的儲存處而定，資料會以「隊形 A」到「隊形 H」之名被儲存起來。此外，儲存處還沒有資料時顯示「EMPTY」。（隊形的存檔數最多有 8 處）

選擇 LOAD 的情況



會顯示出隊形的讀取畫面，以方向鍵選擇想叫出的隊形，按○鈕決定。但是，當時的小隊人數和儲存的隊形資料的人數不合時，無法叫出其隊形。

STATUS 狀態



請以方向鍵從小隊的人物中選擇要看誰的狀態，按○鈕決定。決定人物後會出現其人物的狀態畫面。另外，狀態顯示在畫面外的下方還有，請按方向鍵的上下（3 階段）參照各資料。此時按方向鍵的左右會變爲其他人物的狀態。

狀態畫面各項目的詳細內容



①由上而下依序是人物的等級（LEVEL）、經驗值（EXP）、提升到下個等級所需的經驗值（NEXT）。

②由上而下依序是降魔等級（P-LEVEL）、超我值（PP）、提升到下個降魔等級所需的超我值。
（NEXT ：與人物等級的 NEXT 不同）

③人物能力值計量表及其數值
計量表的顏色，基本色是橘色，因武器或超我所付加的數值以黃色表示。此外，各能力的意義如下。

STR …力	影響直接攻擊時的攻擊力。
VIT …體力	影響防禦力。還對 HP（生命力）的增加率有若干影響。
TEC …技	影響劍及槍的命中率。
AGL …速度	影響回避敵人攻擊的回避力。還會影響人物的小隊內的行動順序。
LUK …運	會影響到打倒敵人時的道具取得率・回避敵人攻擊的回避率・使用一擊必殺魔法時的成功率・對手來襲時的回避率・陷阱的回避率。

④人物的姓名

⑤裝備的武器・防具
由上而下依序表示劍・槍・彈・頭防具・胴防具・腕防具・足防具。

⑥戰鬥關係的各數值
上面 4 行各表示劍的攻擊力及命中率・槍的攻擊力及命中率。下面 4 行各表示防禦力・回避力・魔法攻擊力・魔法防禦力。

⑦人物所擁有的超我名稱（最多三位）

⑧人物的 HP（生命力）・ SP

關於各種設施  COMMANDDISPLAY

遊戲中出現的設施有，各種商店、合體陣、各種回復設施、和賭場。

SHOP 各種商店

便利商店
YIN & YAN（イン＆ヤン）







百貨點心屋
千年萬年堂





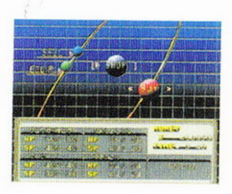


除此之外還有其他商店。有些商店無法購物，有些商店則會隨著故事的進行改變其售貨內容。當故事發生變化時，最好再去一次以前曾經去過的商店看看。

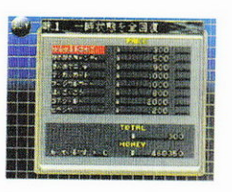
商店的買賣・裝備的方法

在商店內可進行道具的買賣和武器・防具的裝備。此外，還有些特殊的商店願意和你交換小隊所取得的寶石和道具。

購買道具



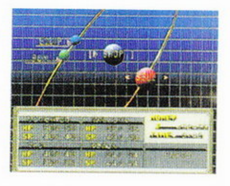
1 移動至商店內的櫃檯前，讓主人公面向店員按下○鈕（攀談），就出現行動選擇畫面，接著利用方向鍵選擇游標（閃爍的文字）移至「BUY」，按下○鈕。



2 如此一來，就會出現道具選擇視窗。當道具的文字為灰色時，表示無法購買此道具。當所持金不夠購買此道具、或是已經持有 99 個這種道具時都會出現灰色文字。利用方向鍵的上下選擇欲購買的道具按○鈕決定後就會詢問你要購買的數量，接著利用方向鍵的上下左右選擇個數（上下以 1 個單位、左右以 10 個單位增減）後按○鈕決定。

每一種道具最多只能持有 99 個，所以當選擇個數時其道具的總合到達 99 個時，個數選擇表示會停止。

出售道具



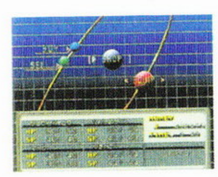
1 與購買時相同，和店員攀談，出現行動選擇畫面後，將游標移到「SELL」，按下○鈕。



2 如此一來，小隊的所持道具就會以 2 列表示，接著利用方向鍵選擇欲出售之道具，按○鈕決定。當道具欄中出現△▽的記號時，表示在道具欄範圍之外也有道具存在。此時，可藉著將方向鍵移往範圍外，或按下 L1・L2・R1・R2 鈕來顯示出範圍外之道具。接下來店員會詢問欲購買的道具數量，請利用方向鍵的上下左右選擇個數後按○鈕決定。此外，當小隊的所持金到達 999,999,999 元以上時，無論出售任何道具，金額都不會再增加。



裝備道具



此處也與購買・出售時一樣，先與店員攀談，出現行動畫面後將游標移到「EQUIP」，按下○鈕。裝備時的畫面構成和操作方法請參照 20 頁的「EQUIP」。

寶石與道具的交換

此項行為無法在普通商店中進行。隨著故事的進行自然就會在某處出現寶石與道具的交換所（店數有兩間以上）。只要面對這些地方的店員與其攀談，他就會問你是要交換道具還是要交換強化器（インセンス），此時請選擇其中一項。

選擇交換道具時

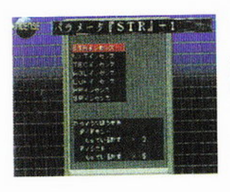


1 一決定好交換種類，就會出現道具選擇視窗，接著請利用方向鍵選擇想要的道具，按○鈕決定。不過，若想取得一種道具，就必須要先各取得一個視窗上所提示的 2 種寶石。此外，當視窗上下出現△▽記號時，即表示在視窗的表示範圍之外仍有其他道具。還有，當道具文字為灰色時，即表示沒有與此道具交換時所必要的寶石，或是已處於持有 99 個此種道具的狀態，無法進行道具的交換。



2 選擇好道具後，接著利用方向鍵的上下左右輸入其個數。要是交換時所必要的寶石數量不夠，就無法再指定個數。此外，在選擇其個數時，當此道具的總合數已達 99 個時，也無法再指定個數。個數一旦決定之後，請利用○鈕交換指定的個數分的道具和寶石。

選擇交換強化器（參數上升道具）時



交換方法與交換道具時相同。只不過，交換強化器時所必要的 2 種寶石的組合會隨著當時的月齡發生變化。（請參照下一頁）

交換強化器時隨月齡變化的寶石組合表

強化器名	當時的月齡	必要的寶石	
STR 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	ガーネット
	3/8～5/8	ダイアモンド	アメジスト
	6/8～8/8	アクアマリン	パール
VIT 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	トパース
	3/8～5/8	サファイア	ガーネット
	6/8～8/8	アクアマリン	ルビー
TEC 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	マラカイト
	3/8～5/8	エメラルド	トバーズ
	6/8～8/8	アクアマリン	エメラルド
AGL 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	オニキス
	3/8～5/8	エメラルド	マラカイト
	6/8～8/8	アクアマリン	サファイア
LUK 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	ターコイズ
	3/8～5/8	ルビー	オニキス
	6/8～8/8	アクアマリン	ダイアモンド
HP 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	オバール
	3/8～5/8	アメジスト	アレキサンドライト
	6/8～8/8	ムーンストーン	アクアマリン
SP 強化器	0/8～2/8	アレキサンドライト	タンザナイト
	3/8～5/8	アメジスト	アクアマリン
	6/8～8/8	ムーンストーン	アレキサンドライト

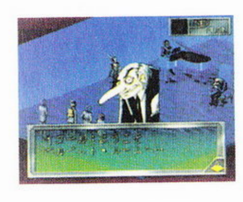
※0／8指新月、8／8指滿月。

VELVET ROOM



合體陣

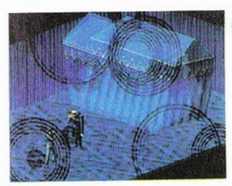
這裡是『女神異聞錄』中唯一可進行惡魔合體的地方。在裡面，合體陣（ベルベットルーム）的主人伊格（イゴール）會幫你進行惡魔的合體和超我的降魔。關於合體的詳細解說請參照67頁之後的「關於合體」一文。





ICORL

伊格（イゴール）



據說他看得懂可從惡魔手中取得的合體卡（スペルカード），利用手中的無線電話召喚惡魔。更是一位能使召喚來的惡魔合體，以超我的形態降魔至特定的人身上，進行超我之管理的神秘大師。其背後似乎另有指使人，但無人知曉其真實性格。聽說，他今天也在御影町內某一處叫做合體陣（ベルベットルーム）的地方輕鬆自在地聽著歌劇歌手和鋼琴手的演奏……

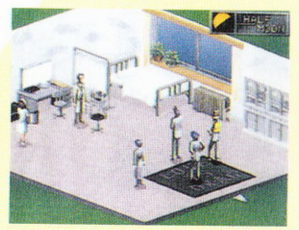


RECOVERY ROOM 各種回復設施

當小隊成員疲勞時，有幾項設施可幫忙回復體力。

開業醫生：私人診所（エスミクリニック）





回復之泉

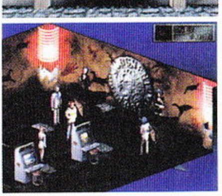


其他地方也有回復設施。回復設施中不管受傷人數多寡、受傷程度大小，每次都以同樣的治療費幫全員一次全部回復。此外，當人物的狀態異常時，也可一起治癒。每個地方的回復治療費都不一樣，但其中也有免費的地方。

CASINO 賭場（カジノ）



在露天商店街的一隅中悄悄經營的秘密賭場「JUDGMENT 1999」。在此可使用代幣或金卡進行 5 種遊戲。進行遊戲時，請站立在賭場內的各種遊戲機台前按下○鈕，聽從訊息的指示。街道上雖有數間賭場，但設置於同一間賭場裡的遊戲種類僅限於 5 種中的數種。代幣可在賭場內的兌換處用錢兌換，但金卡卻只能藉著與惡魔戰鬥時從特定的敵人手中取得。此外，遊戲者所取得的代幣在任何賭場中都可通用。



收集到一定數量的代幣後，便可在交換所交換珍貴的道具。（代幣不能換錢）不過，唯有當僅能以金卡進行遊戲的「CODE BREAKER」命中時，可直接取得道具。還有，即使不到賭場裡玩，也完全不會影響到故事的進行，所以請輕鬆地享受其樂趣吧！

交換所的利用方法

交換所中有兩個交換櫃檯，分別是「兌幣處」和「贈品交換處」。兌幣處可讓你以錢兌換代幣，贈品交換處則可讓你以代幣交換道具。



兌幣處的利用方法

讓主人公面向站在櫃檯右側的店員按下○鈕，即會出現兌換畫面，接著利用方向鍵選擇想購買的代幣數量後按○鈕決定。方向鍵的上下可增減數值，左右可變更位數。可持有代幣數的上限爲 99,999,999 個。



贈品交換處的利用方法

讓主人公面向站在櫃檯左側的店員按下○鈕即會出現道具選擇畫面，請將游標移到想要的道具處，按○鈕決定。當道具的文字爲灰色時，表示此道具無法交換。當手中可交換此道具的代幣不足時，或是已持有 99 個此種道具時都會出現灰色文字。接著店員會詢問欲購買的道具數，此時請利用方向鍵選擇後按下○鈕決定。此外，每一種道具最多都只能持有 99 個，所以當選擇個數時此道具的總合達到 99 個時，個數選擇表示就會停止。



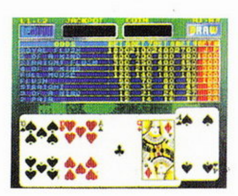
POKER 撲克牌

①L1．L2 鈕對應處理
②JACKPOT
③手持代幣
④R1．R2 鈕對應處理
⑤ODDS(中獎項目)
⑥手中持牌

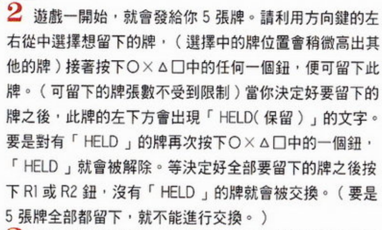
遊戲的方法作

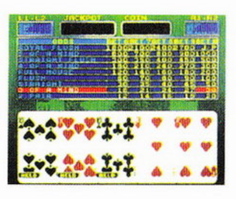


1 首先，用○鈕或△鈕投入硬幣。按○鈕是一次投 1 個硬幣，按△鈕是一次投 10 個硬幣。所投入的代幣在 9 個以下時按下 R1 或 R2 鈕，或是所投入代幣已達 10 個時，遊戲就會自動開始。此外，當手持代幣在 9 個以下時，只要按下△鈕，手中的代幣就會被全部投入，遊戲即會自動開始。（若利用○鈕投入代幣時，在投入 10 個之前按下×鈕的話，所投入的代幣就會被取消。）還有，若在遊戲開始前按下 L1 或 L2，就可脫離撲克牌的遊戲畫面，返回賭場內部畫面。



2 遊戲一開始，就會發給你 5 張牌。請利用方向鍵的左右從中選擇想留下的牌，（選擇中的牌位置會稍微高出其他的牌）接著按下○×△□中的任何一個鈕，便可留下此牌。（可留下的牌張數不受到限制）當你決定好要留下的牌之後，此牌的左下方會出現「HELD(保留)」的文字。要是對有「HELD」的牌再次按下○×△□中的一個鈕，「HELD」就會被解除。等決定好全部要留下的牌之後按下 R1 或 R2 鈕，沒有「HELD」的牌就會被交換。（要是 5 張牌全部都留下，就不能進行交換。）





3 當牌的交換結束，達成與 ODDS(中獎項目)表上相對應的牌型後，就會分配給你與所投入代幣數相對應金額的代幣。此外，也可利用中獎的紅利下注，向額外遊戲 (EXTRA GAME) 挑戰。

中獎牌型完成後…

按×鈕→不向 EXTRA GAME 挑戰，領取紅利。
按○鈕→向 EXTRA GAME 的「HI & LOW(猜高低)」挑戰。
按△鈕→向 EXTRA GAME 的「BIG & SMALL(猜大小)」挑戰。
按□鈕→向 EXTRA GAME 的「RED & BLACK(猜黑紅)」挑戰。





中獎牌型一覽表

牌型名稱	內容
同花大順 (ROYAL FLUSH)	5 張都同一花色，爲 10．J．Q．K．A 的組合
五梅 (5 OF A KIND)	有 1 張鬼牌，其他 4 張數字相同的組合 (5 CARD)
同花順 (STRAIGHT FLUSH)	5 張相同花色，數字相連的組合
四梅 (4 OF A KIND)	4 張數字相同的組合 (4 CARD)
葫蘆 (FULL HOUSE)	3 張數字相同，其他 2 張成對的組合
同花 (FLUSH)	5 張全爲同一花色的組合
順 (STRAIGHT)	與花色無關，5 張數字相連的組合
三條 (3 OF A KIND)	有 3 張數字相同的組合 (3 CARD)
兩對 (2 PAIR)	有 2 組 2 張數字相同的(成對)的組合

完成牌型時要注意

- STRAIGHT(順)系的牌，無法從 A 連到 2。(例)Q-K-A-2-3 等
- 鬼牌是張王牌。除 5 OF A KIND 以外可代替任何牌。
- 只有 1 對時不算中獎。

關於 JACKPOT BONUS(累積獎金？)

JACKPOT BONUS 便是，在投入 10 個代幣時完成 ROYAL FLUSH 花(同花大順)，即可得到與其值相當的代幣。(但，小數點以下會被省略) JACKPOT 的值雖然在遊戲者每投入一次代幣時就會上升少許，但當主人公們在賭場以外的地方戰鬥時也會上升。據説，這是因爲主人公以外的第 3 者因爲迷戀撲克牌和 21 點，而投入了大量代幣的緣故。



● EXTRA GAME 其 1

HI & LOW 猜高低

①現在所獲得的代幣數 ⑤選擇牌羣
②現在挑戰中的代幣數
③手持代幣數
④對象牌

規則

從 4 張蓋著的牌中選出一張比對象牌的數字高的遊戲。數字高低順序爲鬼牌 >A>K > … 4>3>2 。利用方向鍵的左右選牌，按下○×△□中任何一個鈕決定。猜中時，所獲得代幣數會加倍，接著會詢問你是否要再挑戰一次，若想繼續就按○鈕，想放棄就請按×鈕。繼續之後要是又持續猜中，最高可獲得 100 萬個代幣，但請注意，萬一沒猜中，所獲得的代幣將全部被沒收。此外，當對象牌與選出的牌數字相同時算平手，可再次挑戰。



● EXTRA GAME 其 2

BIG & SMALL 猜大小

①現在所獲得代幣數 ⑤選擇對象牌
②現在挑戰中的代幣數
③手持代幣數
④比較對象牌

規則

猜測選擇對象（蓋著）的牌的數字比比較對象牌的數字大或小的遊戲。數字大小順序爲，鬼牌 >A>K> … 4>3>2 。認爲選擇對象牌較大時請選擇 BIG(○鈕或△鈕），認爲較小時請選 SMALL(×鈕或□鈕）。猜中時所獲得代幣數會加倍，接著會詢問是否要再次挑戰，若想繼續請按○鈕，要放棄時請按×鈕。選擇繼續時，以前曾做爲選擇對象的牌將會成爲下次遊戲中的比較對象牌。繼續玩又繼續命中時，最高可獲得 100 萬個代幣，但請注意，萬一沒猜中時，所獲得的代幣將全部被沒收。還有，當比較對象牌與選擇對象牌數字相同時，算遊戲者輸，請注意。



● EXTRA GAME 其 3

RED & BLACK 猜顏色

①現在所獲得的代幣數
②現在挑戰中的代幣數
③手持代幣數
④對象牌

規則

猜測蓋著的對象牌的花色是紅（♥ or ◆）或黑（♠ or ♣）的遊戲。認爲是紅色時請選擇 RED(○鈕或△鈕），認爲是黑色時請選 BLACK(×鈕或□鈕）。猜中時所獲得代幣數會加倍，接著會詢問是否要再次挑戰，若想繼續請按○鈕，要放棄時請按×鈕。繼續玩又繼續猜中時，最高可獲得 100 萬個代幣，但請注意，萬一沒猜中時，所獲得的代幣將全部被沒收。





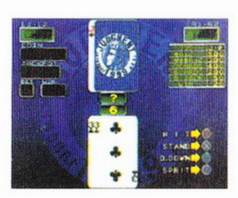
BLACK JACK 21點

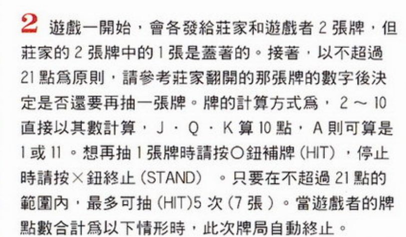
①L1・L2 鈕對應處理
②手持代幣數
③JACKPOT BONUS
④投入代幣（賭注）數
⑤獲得代幣數
⑥R1・R2 鈕對應處理
⑦ODDS(中獎項目)
⑧莊家手中持牌
⑨遊戲者手中持牌
⑩莊家合計點數
⑪遊戲者合計點數
⑫指令

遊戲的玩法

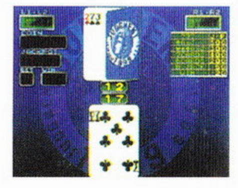


1 首先，利用○鈕或△鈕投入代幣。○鈕一次投入一個，△鈕一次可投入 10 個。所投入的代幣在 9 個以下時按下 R1 或 R2 鈕，或是所投入代幣已達 10 個時，遊戲就會自動開始。此外，當手持代幣在 9 個以下時，只要按下△鈕，手中的代幣就會被全部投入，遊戲即會自動開始。（若利用○鈕投入代幣時，在投入 10 個之前按下×鈕的話，所投入的代幣就會被取消。）還有，若遊戲開始前按 L1 或 L2，就可脫離撲克牌的遊戲畫面，返回賭場內部畫面。





2 遊戲一開始，會各發給莊家和遊戲者 2 張牌，但莊家的 2 張牌中的 1 張是蓋著的。接著，以不超過 21 點為原則，請參考莊家翻開的那張牌的數字後決定是否還要再抽一張牌。牌的計算方式為，2 ～ 10 直接以其數計算，J・Q・K 算 10 點，A 則可算是 1 或 11。想再抽 1 張牌時請按○鈕補牌（HIT），停止時請按×鈕終止（STAND）。只要在不超過 21 點的範圍內，最多可抽（HIT）5 次（7 張）。當遊戲者的牌點數合計為以下情形時，此次牌局自動終止。



- 最初拿到的 2 張是 A 或 10 ～ K 的組合（21 點）時
- 合計點數為 21 時
- 抽了 5 次牌（7 張）時
- 合計點數超過 22 時（BUST= 爆掉）

3 遊戲者一喊終止（STAND），莊家就會翻開第 2 張牌，當他合計未達 17 點以上就會 HIT（補牌），若超過 17 點就會終止（STAND）。（莊家的 HIT 或 STAN D 由電腦自動執行）。另外有一個特殊規則，那就是，雖然正常合計 17 時會 STAND，但當莊家的最初的 2 張牌為 A 和 6 的組合時會變成再補牌。此外，遇到以下情形時算遊戲者無條件獲勝，莊家不會再補牌。

- 遊戲者抽到 3 張 7 時
- 遊戲者最初的牌為相同花色的 A 與 J 時
- 遊戲者抽了 5 次（7 張）牌時



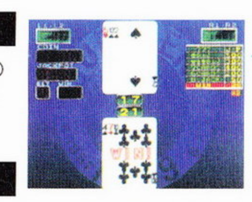
4 在遊戲者的合計點數不超過 21 點的範圍內莊家的合計點數比遊戲者低，或是超過 22 點（BUST）時，都算遊戲者獲勝。紅利依遊戲者持牌的組合和所投入代幣的數量之不同而變化。另外，在遊戲者的合計點數不超過 21 的範圍之內，彼此都是 BLAC KJACK 時，或是合計點數相同時都算平手（PUSH），所投入的代幣會歸還遊戲者。

※本遊戲中使用 4 副牌（208 張），所以同一場遊戲中有可能出現相同的牌。

組合一覽表

組合的名稱	內容
777	遊戲者最初的 2 張牌都是 7、補牌後又抽到 1 張 7
♠ A & J	A 與 J 的 BLACKJACK，花色都是♠
♥♣♦ A & J	A 與 J 的 BLACKJACK，花色都是♥或♣或♦
7CARDS	遊戲者抽了 7 張牌，合計點數未超過 21
6CARDS	遊戲者抽了 6 張牌，合計點數不超過 21 的範圍內 STAND
B.JACK	除上記的♠ A & J 或♥♣♦ A & J 以外，最初的 2 張為 A 與 10 ～ K 中的任何一張
WIN	遊戲者的牌合計點數為 21 以下，但比莊家的合計點數大時

《關於特殊指令》



21 點遊戲中除了上述的 HIT(補牌) 、 STAND(終止) 之外，還有一次決勝負的 D. DOWN 、將手持牌分 2 處下注的 SPRIT 、莊家有可能爲 BLACKJACK 時的 INSURANCE(保險)3 個特殊指令。



D.DOWN



只有當遊戲者的牌爲 2 張時才能使用的指令，以「只要再抽 1 張」爲條件，以投入代幣數的兩倍爲賭注。進行 D.DOWN 時， ODDS 表右下方會出現× 2 的記號，贏的話，紅利會變成 2 倍。還有，當手持代幣數量少於投入數時，無法執行此指令。

SPRITN



只有當遊戲者最初的 2 張牌數字相同時才能執行此指令。玩法是，將兩張牌分開兩處進行遊戲。(SPRIT 之後要是再來一張相同的，也無法再來一次) 不過，在 SPRIT 後接著縱然出現 A 與 10 ～ K 的組合也無法算是 BLACKJACK ，只能算是普通的 21 點。此外，在 SPRIT 的情況下也可進行上述的 D.DOWN 。當手持代幣數少於投入代幣數時，無法執行此指令。

INSURANCE

當最初分給莊家的 2 張牌中翻開的那一張爲 A 時，畫面上就會出現「 INSURANCE ？」的詢問。這是爲了防犯莊家的另一張牌可能是 10 ～ K 中的一張而變成 BLACKJACK 時所做的一種投保行爲。想投保時請按○鈕或△鈕，放棄時請按×或□鈕 (放棄時遊戲照常進行) 。要是投了保，所投入的代幣的一半會被當成保費支付。遇到莊家眞的是 BLACKJACK 時，所投入的代幣雖會被沒收，遊戲者卻可取得保費 3 倍的紅利。而當莊家不是 BLACKJACK 時，保險費會被沒收，遊戲照常進行。此外，手持代幣數少於投入代幣數的一半以下時，或是投入代幣只有 1 枚時，無法投保。

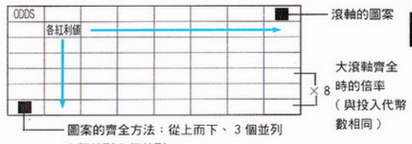
關於 JACKPOT BONUS

與撲克牌一樣， 21 點遊戲中也有 JACKPOT BONUS 。 21 點的 JACKP OT BONUS 可在代幣投入數爲 10 枚時完成 777 的情況下取得。撲克牌與 21 點的 JACKPOT BONUS 雖被各別看待，在這兩個遊戲裡，希望能以達成此 JACKPOT BONUS 爲最高目標。

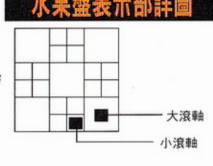
SLOT 水果盤

①1 ・ L2 鈕對應處理表示部
②獲得代幣數表示部
③ R1 ・ R2 鈕對應處理表示部
④手持代幣表示部
⑤ SLOT 表示部
⑥ ODDS(中獎項目) 表示部

ODDS 表的看法



水果盤表示部詳圖



遊戲的玩法

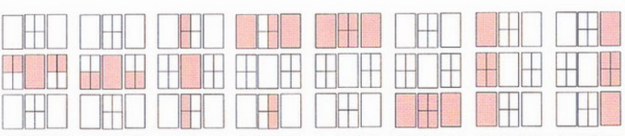


1 首先，利用○鈕或△鈕投入代幣。○鈕一次投入一枚，△鈕可投入 8 枚。一投入代幣，與投入枚數相應的判定行列的燈就會亮。請注意，即使在燈沒有亮的行列上圖案齊全，也不算數。

投入代幣數與判定行列的關係

1 ～ 4 個代幣時，相同圖案最多會有 5 個並列

5 ～ 8 個代幣時，相同圖案的並列最多爲 4 個，可是卻有 2 條判定行列。

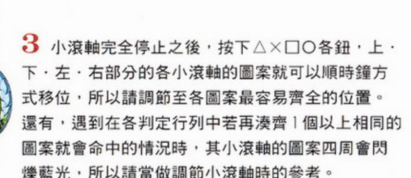




1 投入代幣爲 7 枚以下時按下 R1 或 R2 鈕，或是所投入代幣數爲 8 枚時，遊戲就會自動開始。此外，在手持代幣在 7 枚以下的情況下按下△鈕時，手持代幣就會被全部投入，遊戲便會自動開始。（利用○鈕投入代幣時，在投入第 8 枚之前按下×鈕的話，投入的代幣就會被取消。）還有，要是在遊戲開始前按下 L1 或 L2 ，就可脫離水果盤的遊戲畫面，返回賭場內的畫面。

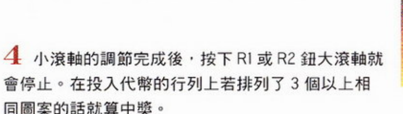


2 遊戲一開始，大．小所有的滾軸會開始一起旋轉，片刻之後，小滾軸會先停止。



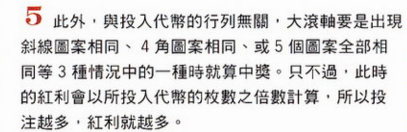
3 小滾軸完全停止之後，按下△×□○各鈕，上．下．左．右部分的各小滾軸的圖案就可以順時鐘方式移位，所以請調節至各圖案最容易齊全的位置。還有，遇到在各判定行列中若再湊齊 1 個以上相同的圖案就會命中的情況時，其小滾軸的圖案四周會閃爍藍光，所以請當做調節小滾軸時的參考。





4 小滾軸的調節完成後，按下 R1 或 R2 鈕大滾軸就會停止。在投入代幣的行列上若排列了 3 個以上相同圖案的話就算中獎。





5 此外，與投入代幣的行列無關，大滾軸要是出現斜線圖案相同、 4 角圖案相同、或 5 個圖案全部相同等 3 種情況中的一種時就算中獎。只不過，此時的紅利會以所投入代幣的枚數之倍數計算，所以投注越多，紅利就越多。

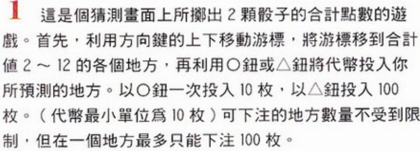


DICE 骰子遊戲

❶ L1．L2 鈕對應處理表示部
❷投入代幣數（賭注）& ODDS（中獎項目）表示部
❸ R1．R2 鈕對應處理表示部
❹獲得代幣數表示部
❺手持代幣數表示部
❻ RESULT（過去結果）表示部
❼現在的遊戲狀態
❽骰子表示部

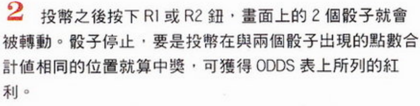
遊戲的玩法





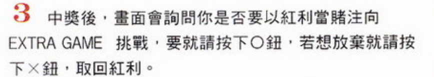
1 這是個猜測畫面上所擲出 2 顆骰子的合計點數的遊戲。首先，利用方向鍵的上下移動游標，將游標移到合計值 2 ～ 12 的各個地方，再利用○鈕或△鈕將代幣投入你所預測的地方。以○鈕一次投入 10 枚，以△鈕投入 100 枚。（代幣最小單位爲 10 枚）可下注的地方數量不受到限制，但在一個地方最多只能下注 100 枚。





2 投幣之後按下 R1 或 R2 鈕，畫面上的 2 個骰子就會被轉動。骰子停止，要是投幣在與兩個骰子出現的點數合計值相同的位置就算中獎，可獲得 ODDS 表上所列的紅利。





3 中獎後，畫面會詢問你是否要以紅利當賭注向 EXTRA GAME 挑戰，要就請按下○鈕，若想放棄就請按下×鈕，取回紅利。



4 若向 EXTRA GAME 挑戰，畫面右下的表示就會從「NORMALGA ME」變成「EXTRAGAME」，開始 EXTRA GAME 。 EXTRA GAME 的規則與 NORMALGAME 不同，並非「猜測出現的合計值」，而是「只要不是 7 ，任何合計值都算中獎」。不過要注意，當出現 7 時，所獲得的代幣都會被沒收，遊戲即會結束。還有，在 EXTRA GAME 中只要不出現 7 ，便可不斷地進行挑戰，但是當獲得代幣數到達 10000 枚以上時，會以 10000 枚爲上限分給遊戲者，並結束遊戲。畫面右側的 RESULT 表示部記錄著過去 10 次骰子所出現的點數，請做爲遊戲時的參考。

CODE BREAKER

骰子遊戲

①L1・L2鈕對應處理表示部
②金卡所持數表示部
③R1・R2鈕對應處理表示部
④訊息視窗
⑤CHOSEN表示部（選擇中數字確認用）
⑥數字選擇板
⑦結果表示部
⑧贈品表示部

遊戲的玩法

1 本遊戲與其他遊戲不同，必須使用「金卡」這種專用道具，而不是使用代幣。一個遊戲使用一枚金卡。按下R1或R2鈕遊戲就會開始。



2 遊戲一開始，數字選擇板的左上方會出現游標。數字選擇板上的數字最初全是1，但其實卻零散隱藏著1～9的數字，所以請藉著方向鍵的上下左右移動游標，利用○或×鈕操作數字板，使1～9的數字都各只出現一個。

○鈕可將板上的數字往正的方向，×鈕可往負的方向翻開。另外，在CHOSEN表示部上若有沒有點亮的數字，即表示此數字並未出現於數字選擇板上。



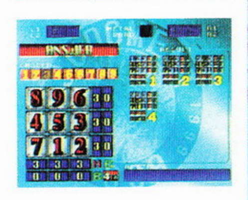
3 確認數字板上已配置好的1～9九個數字之後，一按下R1・R2鈕，數字選擇板的右端和下端就會出現縱・橫各3列的數字，它們各表示核對過配置好的數字與隱藏數字之後的結果。靠近數字板的數字稱為HIT(H)，外側的稱為BLOW(B)，HIT表示此列中數字和位置都正確的個數，而BLOW則表示此列中的數字雖然正確，但位置卻錯誤的個數。因此，當一整列的板子完全正確時，就會出現HIT3，BLOW0的表示。

1	2	3	1	0	橫列的HIT與BLOW數（上列）
4	5	6	1	0	橫列的HIT與BLOW數（中列）
7	8	9	1	1	橫列的HIT與BLOW數（下列）
1	2	0	H	B	
0	0	0	B	1st	TRY次數

縱列的HIT與BLOW數（右列）
縱列的HIT與BLOW數（中列）
縱列的HIT與BLOW數（左列）



4 數字選擇板上的數字全部正確即表示猜中，可取得畫面右下方PRIZE部分的道具。還有，要是手中已持有99個相同的道具，此時會維持在99個的狀態，不會再增加成100個。越早猜中，所得到的贈品越好。



5 數字選擇板上的數字要是一個都沒猜中就會變成ERROR，必須重玩一次。能夠重玩的次數與表示於RESULT上的結果表示上的數字相對應。當RESUOT上的數字全滿時仍舊ERROR的話，遊戲即告結束，數字選擇板上會出現正確解答。

11 關於「超我」 PERSONA

"超我"不但是在所有遊戲軟體中首度出現的特殊要素，而且也是極重要的重點。建議你先仔細閱讀此處所說明的有關"超我"的各種用語·規則，充分理解之後再開始遊戲。

超我關連用語

何謂超我？

是一種藉著夢見相同的夢而喚醒潛藏於自我內心深處的多重性格～另一種人格～之力，必須具有剛強的精神力才能運用自如。最初只有幾個特定人物的超我能被喚醒，但往後可藉著委託合體陣的主人伊格（イゴール）將召喚來的惡魔加以合體來增加數目。超我具有儲存（ストック）、持有（チャージ）、和裝備（アクティブ）等三種狀態。

何謂召喚？

讀取召喚合體卡，從魔界叫出惡魔的行為，只有伊格（イゴール）能夠執行。

何謂合體？

將召喚出來的2個惡魔加以合體，製造出1個「超我」的行為，也是只有伊格才能執行。合體完成後的「超我」會變成一張卡，由合體陣裡的伊格管理。

何謂降魔？

讓合體完成的「超我」降臨於如主人公這類可靈活使用超我的人物身上的行為。這個也是只有伊格才能執行。

何謂發動？

在戰鬥中呼叫出被降魔的「超我」之行為。只有身為主人公的你們這些「超我使」才能執行。

何謂儲存狀態？

指的是「超我」在合體陣中受到伊格管理的狀態，最多可請他幫忙管理16個。

何謂持有狀態？

指的是「超我」處於被降魔至「超我使」身上的狀態，每一個人最多可持有3個。因此，當小隊的組員到達最多的5人時，小隊內持有的超我最多可達15個。

何謂裝備狀態？

在處於持有狀態的3個「超我」之中，於進入戰鬥陣勢時處於隨時都可發動的那一個就叫做裝備狀態。

何謂召喚合體卡？

伊格在進行合體時所使用的卡，在與惡魔的交涉時選擇合體卡（スペルカード），即可取得。

「超我」相關規則

「超我」與人物的相容性

「超我」與人物間各有各的相容性，其間分為4個階段。

- ●相容性最差時無法降魔。
- ●相容性不太好時無法發動「超我」。
- ●相容性好時可正常發動。
- ●相容性非常好時，「超我」會很罕見地依自己的意思幫忙守護。

※相容性的好壞，除了最差的場合之外，在降魔時是無法獲知的，所以請遊戲者在降魔後進行實戰，自行確認。

一旦將「超我」降魔…

能動狀態的「超我」的狀態會直接影響到被降魔的人物。超我的參數若比人物原來的參數高，則會被直接加入。還有，原本無法使用魔法的主人公們的魔法威力、魔法防禦可藉著將「超我」加以降魔而獲得補給。而且，對於原本不具有戰鬥時的相容性的主人公們，「超我」所具有的相容性會被直接反映出來。



「超我」降魔前的狀態



「超我」降魔後的狀態



越用越…

「超我」越常在戰鬥中發動就會越來越強。每使用一次熟練度就會逐漸累績，等級一旦升高，最初只能發動一種的攻擊方法便會不斷增加。也就是說，越常使用，就可藉著相同的SP使用更強力的攻擊方法。



等級低的超我的狀態



等級上升後的超我的狀態



遭遇時的指令 12 COME ACROSS

在 2D 地圖或 3D 迷宮移動時會遭遇敵人。此時若不打倒敵人或逃走就無法前進。

畫面說明

顯示在畫面下方的方格是表示各人物的狀態。標示在名字左側的是各人物的位置。HP 或 SP(＝精神力)呈現綠色時表示該數值是最高狀態；而呈現紅色時則表示只剩最大值的 1/4 以下。

(HP 剩 1/4 時，連名字也會呈現紅色)方格左上部分表示現在的月齡。當月齡為 "FULL MOON" 時，敵人的攻擊會較激烈。



①作戰指令
②戰鬥原野
③小隊顯示方格

關於作戰指令

作戰指令是指決定小隊全體的作戰方針。遭遇敵人時先由選擇作戰指令開始。作戰共分為「FIGHT」、「CONTACT」、「FORM」、「AUTO」、「ANALYZE」、「ESCAPE」等 6 種。

● FIGHT(戰鬥) 與敵人進行戰鬥的指令。詳細說明請參照 P55 起的「戰鬥指令」。

● CONTACT(交涉) 與敵人進行交涉的指令。詳細說明請參照 P50 起的「與敵人的交涉」。

● FORM(隊形) 變更小隊隊形設定的指令。操作方法同「關於指令畫面」項目中所說明的 FORM(參照 P25)。此外，作戰指令的 FORM 在隊形狀態存檔時的視窗有一個「NOW」的項目，這是為了確認目前的隊形。

關於隊形

本遊戲的戰鬥有所謂的隊形，也就是人物與敵人的距離、位置關係的概念存在。小隊與敵人會因為採取的隊形不同而產生對戰鬥有利與否的變化。理由是遊戲中登場的所有攻擊方法皆已設定射程距離或有效範圍之故，因此會因各人物的性質、持有武器、裝備(アクティブ)(可發動的狀態)的超我(ペルソナ)種類不同而有不同的位置效果。此外各人物的位置關係或打倒敵人的次序等也很重要。

● AUTO(自動戰鬥) 自動進行戰鬥的指令。選擇該指令時戰鬥會自動開始，看要讓戰鬥終了，或是按取消鈕(×鈕)停止。小隊採取何種行動將視自動戰鬥的種類而定。自動戰鬥的種類分以下 3 種。

【ノーマルオート】 一般自動戰鬥：全員進行「SWORD」的攻擊，若裝備的武器射程範圍內沒有敵人，會變成「DEFEND」。

【リプレオート】 反覆自動戰鬥：重複上次輸入的自動戰鬥。只限在戰鬥指令(參照 P55)中輸入的行動才能進行，一般自動戰鬥等是不能重複的。不過也有例外，下述的「パーソナルオート(超我自動戰鬥)」就其性質而言，視為已輸入，可以重複。此外，要採取前回輸入的行動時，若因攻擊範圍裡沒有敵人等理由而無法使用時會變成「DEFEND」。

【パーソナルオート】 超我自動戰鬥：以「CONFIG」中設定的內容進行自動戰鬥。可設定的內容有「けん(劍)」「じゅう(槍)」「フリー(自由)」3 種。「自由」在自動戰鬥中也能設定想輸入戰鬥指令的人物。假如有設定為「自由」的人物，在回合終了後會顯非示出該人物的戰鬥指令選擇，若選擇行動，戰鬥就會繼續進行。在超我自動戰鬥中，設定無法執行時會變成「DEFEND」。此外，若超我自動戰鬥後執行反覆自動戰鬥，也會重複「劍」或「槍」的設定。

● ANALYZE(分析) 分析敵方惡魔的的指令。除 HP、SP、參數之外，尚可確認持有魔法或特殊攻擊等。目前的 HP、SP、狀態也會標示出同種類的惡魔也會有差異。選擇「ANALYZE」指令後，距離最近的敵人會閃爍白光，並顯示出該敵人的詳細資料。想看其他敵人的資料時可按方向鍵的左右切換。按×鈕即可回到作戰指令的選擇。

能夠「ANALYE」的只限曾打倒過一次或是在「CONTACT」中曾取得合體卡的惡魔。其他的惡魔除了標示出名字與現在的狀態之外皆是「？？？」。

● ESCAPE(逃跑) 逃離不想交戰的敵方惡魔所用的指令，但有時也會失敗。失敗時會有一回合的時間在無防備的狀態下承受敵人的攻擊。

敵人的等級愈是比主人公等人高，就愈不容易逃脫。此外，主人公等人變成全員行動不能的不良狀態(バッドステタス)時無法逃脫。

與敵人的交涉 13 CONTACT

遭遇敵人時進行的指令之一便是 CONTACT（交涉）。
所謂交涉是指主人公等人與可以使用超我（ペルソナ）的惡魔之間的「交涉」。
惡魔會因交涉的內容而憤怒 (ANGER)、害怕 (FEAR)、喜悅 (JOY) 或是對人類感興趣 (INTEREST)。
巧妙地運用交涉術操控惡魔的感情，取得合體卡是交涉的最大目的。
除了取得合體卡之外，還有獲得金錢或寶石、回避戰鬥等，交涉術的使用方法可說是因人而異。

交涉的一連串流程



1 遭遇敵人後，選擇作戰指令的「CONTACT」。



2 利用方向鍵選擇欲交涉的惡魔群，按○鈕決定。若敵方種族是複數時會選擇與哪一群交涉。選擇游標是以閃爍白光的惡魔群來表示的。
※交涉不是與惡魔個體，而是對種族單位的群體進行的。畫面右下方的視窗會顯示出游標所指的惡魔群等級、名字、有無合體卡。有無合體卡一項中，若視窗內的「CARD」文字是黃色的，表示已經持有該惡魔的合體卡。



3 利用方向鍵選擇派小隊的誰去交涉，按○鈕決定。選擇游標是以閃爍白光的人物來表示。



4 選擇你選出的人物所持有的「交涉指令）」。用方向鍵選擇 4 個指令其中之一，然後按○鈕決定。
※在進行此項選擇之前，可以按×鈕依序取消並回到作戰指令，但是一旦決定這項指令後，在交涉的結果出來之前無法中斷交涉。

小隊的人物各自持有 4 種獨特的交涉指令，對各指令與交涉的惡魔個性存有相容性的關係。經由此一相容性來決定對方的哪一種感情會上升。哪一種指令對哪一種惡魔有效？請反覆不斷交涉，加以確認。

各角色的交涉・指令一覽表

人物	交涉指令	可能上升的感情
主人公	説得する（説服）	感興趣、憤怒、喜悅
	勧誘する（勸誘）	感興趣、憤怒、害怕
	挑發する（挑撥）	感興趣、憤怒、害怕
	歌う（唱歌）	憤怒、害怕、喜悅
麻希（マキ）	頼む（拜託）	感興趣、憤怒、喜悅
	おだてる（奉承）	憤怒、害怕、喜悅
	でまかせ（信口開河）	感興趣、憤怒、喜悅
	怯えるフリ（假裝害怕）	感興趣、憤怒、喜悅
上杉秀彥（ブラウン）	ナンパ（泡妞）	感興趣、憤怒、害怕、喜悅
	笑わせる（搞笑）	感興趣、憤怒、害怕、喜悅
	世間話（閒話家常）	感興趣、憤怒、喜悅
	驚かす（嚇唬）	感興趣、憤怒、害怕
南條圭（なんじょうくん）	物でつる（利誘）	感興趣、憤怒、喜悅
	演説する（演講）	感興趣、憤怒、喜悅
	一喝する（大喝一聲）	感興趣、憤怒、害怕
	皮肉を言う（挖苦）	感興趣、憤怒、喜悅

人物	交涉指令	可能上升的感情
稲葉正男（マーク）	踊る（跳舞）	感興趣、憤怒、喜悅
	挑撥	感興趣、憤怒、害怕
	見つめる（凝視）	感興趣、憤怒、害怕
	ホラを吹く（吹牛）	憤怒、害怕、喜悅
桐島英理子（エリー）	怖い話（恐怖故事）	憤怒、害怕、喜悅
	唱歌	憤怒、害怕、喜悅
	あやす（哄騙）	感興趣、憤怒、喜悅
	勸誘	感興趣、憤怒、喜悅
綾瀨優香（アヤセ）	けなす（毀謗）	感興趣、憤怒、害怕、喜悅
	誘惑する（誘惑）	感興趣、憤怒、害怕、喜悅
	泣き落とす（哀求）	感興趣、憤怒、喜悅
	脅す（威脅）	感興趣、憤怒、害怕
黛（ゆきのさん）	いじめる（欺負）	憤怒、害怕、喜悅
	さとす（說教）	感興趣、憤怒、喜悅
	叱る（斥責）	憤怒、害怕、喜悅
	無視する（無視）	感興趣、憤怒、喜悅

惡魔的個性一覽表（在選擇交涉的惡魔時，會表示在畫面右下方）

個性	說明
聰明（賢い）	理智或狡滑
愚笨（愚か）	單純明快、超樂天派
開朗（陽氣）	對快樂的事非常熱中
陰沉（陰氣）	惹人厭且陰險，也就是所謂的陰暗
好強（強氣）	行動派，但常裝腔作勢
懦弱（弱氣）	不成熟、膽小
性急（短氣）	一觸怒他就靜不下心來
高傲（高慢）	一得意忘形就沒完沒了

5 交涉訊息決定後會顯示出該訊息，然後惡魔會反應出感興趣、憤怒、害怕、喜悅 (JOY) 其中任何一種感情。



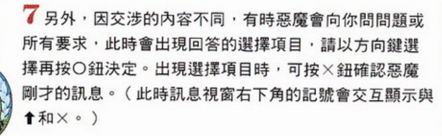
6 當惡魔有所反應時，與該反應同類的感情參數會上升。畫面左上方的 4 個三角圖形就是感情參數。各圖形的顏色表示惡魔持有的 4 種感情，圖形的高度表示該感情的程度。



●黃色＝感興趣 (INTEREST)　●紅色＝憤怒 (ANGER)
●藍色＝害怕 (FEAR)　●綠色＝喜悅 (JOY)



例如惡魔生氣時，紅色三角圖形會向中心伸展。惡魔愈是憤怒，圖形就升的愈多。若每一種感情皆沒上升，那表示惡魔的感情很微弱或是漠不關心。



7 另外，因交涉的內容不同，有時惡魔會向你問問題或所有要求，此時會出現回答的選擇項目，請以方向鍵選擇再按○鈕決定。出現選擇項目時，可按×鈕確認惡魔剛才的訊息。（此時訊息視窗右下角的記號會交互顯示與↑和×。）



8 當某種感情只差一步便達到最高潮時，該感情的三角圖形會開始閃爍。只是若閃爍後交涉時間拖長，一直沒有結果出現時，惡魔的感情會冷卻。



（假如再激起惡魔的該項感情，三角圖形便會再度閃爍。）不過，「聰明（賢い）」或是「好強（強氣）」的惡魔的「感興趣」「性急（短氣）」或是「高傲（高慢）」的惡魔的「憤怒」「陰沉（陰氣）」或是「懦弱（弱氣）」的惡魔的「害怕」「愚笨（愚か）」或是「開朗（陽氣）」的惡魔的「喜悅 開始閃爍後，在交涉終了之前會不停地閃爍。之後在感情達到最高潮之前要重複 3 ～ 8 的交涉步驟。而且，即使重複相同的交涉指令，也會因惡魔當時的狀況變化不同，未必會上升同樣的感情參數。

9 當感情達到最高潮時，該感情的顏色會佔滿整個圖形並閃圖形內交互閃爍。當感情達到最高潮時會出現當時的交涉結果。



感情達到最高潮時的結果一覽表

感情的種類	取得道具	結果
只有感興趣	有	玩家可選擇取得合體卡或道具
感興趣與憤怒	有	玩家可選擇取得合體卡或道具
感興趣與害怕	有	玩家可選擇取得合體卡或道具
感興趣與喜悅	有	玩家可選擇取得合體卡或道具
只有憤怒	無	最糟的結果。無法避免嚴苛的戰鬥。
憤怒與害怕	視情況而定	惡魔迷失自我。也有惡魔陷入恐慌狀態。
憤怒與喜悅	視情況而定	被惡魔愚弄。只是被愚弄而已。
只有害怕	視情況而定	惡魔害怕地逃走了。也有惡魔變成 BIND 。
害怕與喜悅	視情況而定	惡魔感到畏懼。也有惡魔變成 CHARM 。
只有喜悅	視情況而定	惡魔非常高興。也有惡魔變成 HAPPY 。

無法交涉的情況

●對方是頭目惡魔時。
●欲與沒有感情的惡魔交涉時。
●在一次的遭遇中，想與已出現交涉結果的惡魔再度交涉時。
●小隊的人物變成無法交涉的狀態時。
●想交涉的惡魔群裡，所有惡魔的狀態起變化時。（若群體內有 1 隻以上的惡魔是 GOOD 狀態時便可交涉。）
●變成一覽表中的「不可」狀態的人物無法進行交涉。（參照下列一覽表）

各狀態可交涉・不可交涉一覽表

狀態	交涉可・不可	狀態	交涉可・不可	狀態	交涉可・不可	狀態	交涉可・不可
GOOD	可	SLEEP	不可	STONE	不可	PUPPET	不可
HAPPY	可	UNLUCK	可	DYING	不可	BERSEK	不可
CHARM	不可	TERROR	可（第 3 階段不可）	PALYZE	不可	WOLF	可
SHOCK	不可	GUILT	可（第 3 階段不可）	SICK	可		
PANIC	可（第 3 階段不可）	CLOSE	不可	CLOAK	不可		
FREEZE	不可	BLIND	可（第 3 階段不可）	COUNTR	可		
BIND	不可	POISON	可	MAD	不可		

無法取得合體卡的情況

以下情形即使與惡魔交涉也無法取得該惡魔的合體卡。

●已經持有與交涉惡魔相同的合體卡。

此時不與惡魔進行交涉，惡魔會將道具交給小隊再離去或就此離開。

●小隊全體人物的平均等級低於交涉惡魔的等級達一定程度。

此時「一定程度的等級」將視當時情形而改變。

特殊情況

與惡魔交涉有時會發生意想不到的事。

●與敵人遭遇後，有時惡魔會提出問題。

●超我（ペルソナ）有時會任意與惡魔交談。

關於系統訊息

顯示以下的訊息時，表示發生以下的狀況

●「話せる狀態ではありません」　並非可交談的狀態：小隊裡的人物因狀態的變化而無法交涉的情況。

●「答える狀態ではありません」　並非可回答的狀態：交涉的惡魔因狀態變化或感情升高而無法交涉的狀況。

●「どのすペルカードを捨てますか？」　要捨棄哪一張合體卡呢？：小隊裡只有擁有 12 張合體卡，因此於交涉結果中取得的合體卡是第 13 張時會顯示出來。（想要新卡時請捨棄所持的一張卡片。）



PERSONA

戰鬥指令決定各人物的戰鬥行動。

戰鬥指令的輸入是小隊全體連續進行的，全體輸入完畢時便開始戰鬥。

（變成行動不能的不良狀態時，該人物的輸入會自動跳過。）

戰鬥指令輸入中，戰鬥原野上的人物與方格會閃爍白光。）

這是表示閃爍的人物指令輸入中。

戰鬥指令共分「SWORD」．「GUN」．「PERSONA」．「PRS-CHG」．「ITEM」．「DEFEND」。

SWORD 劍



以各人物獨特的武器，如劍等進行攻擊的指令。沒有裝備武器時以赤手空拳攻擊。選擇攻擊對象後指示終了。再者，若裝備的武器射程範圍內沒有敵人時無法選擇這項指令。

GUN 槍



以槍進行攻擊的指令。沒有裝備槍或子彈時無法選擇這項指令。彈藥數無限，不會沒有子彈。選擇攻擊對象後指示終了。再，若裝備的武器射程範圍內沒有敵人時無法選擇這項指令。

「SWORD」與「GUN」的差異

雖然「SWORD」或「GUN」皆是利用武器進行攻擊，但卻有一處大不相同。「SWORD」的攻擊除了裝備的武器本身的威力之外，人物的「STR(力)」也有很大的影響。相對的「GUN」幾乎是由槍與子彈的威力來決定攻擊力。因此以武器進行攻擊時，讓 STR 高的人物用「SWORD」、STR 低的人物用「GUN」攻擊的話，可讓戰鬥更有利。此外，惡魔也有「利於劍不利於槍」等相容性存在，若能靈活運用是再好不過的了。

PERSONA 超我

以超我（ペルソナ）進行攻擊或回復的指令。發動超我會消耗 SP ，而 SP 不足時無法選擇這項指令。消耗的 SP 量因超我的種類而異。選擇「 PERSONA 」後會顯示出能力的選擇視窗。選擇能力、對象後，指示終了。可使用的能力種類會因超我的種類而有所不同。此外，選擇對象時若己方有閃爍的情形，意味著對己方有效。



關於選擇對象時的色彩變化

選擇對象時敵人會有 3 種顏色變化。

●變成暗色的對象	表示在攻擊範圍外，無法選擇此敵人。
●顏色不變的對象	表示在攻擊範圍內。
●閃爍白色的對象	表示是攻擊對象，可按方向鍵變更。
●閃爍黃色的對象	表示選擇廣範圍攻擊魔法時的中心對象（目標）。使用廣範圍攻擊魔法（不含全體魔法）時一定要以一名敵人爲標的。

PRS-CHG 變更超我

進行變更超我（讓其他超我變成裝備狀態）的指令。選擇此一指令後，該回合無法進行其他行動。選擇變更超我「 RPS-CHG 」時會顯示出超我選擇視窗。

「 NOW 」表示現在裝備的超我；「 SUB 」表示目前所持有，可以更換的超我。右側的文字表示游標所指的超我的能力。左上方的文字表示人物本身的狀態。用游標選擇可以更換的超我，進行決定後，指示結束。一位人物最多可持有（降魔狀態）3 個超我、裝備（使用狀態）1 個超我。



ITEM 道具

使用道具的指令。選擇「 ITEM 」後會顯示道具選擇視窗。利用游標選擇、決定想使用的道具後指示便終了。此道具視窗只會標示出可於戰鬥中使用的道具。





DEFEND 防禦

進行防禦的指令。選擇這項指令時，會有一回合的時間，防禦力或回避率上升，只是該回合無法進行其他行動。



小隊標示方格的行動表示

選擇戰鬥指令後，方格裡的隊形表示部份會切換。這表示決定好的行動，具有以下各種意義。



SWORD 表示選擇的指令。



PERSONA 表示選擇的指令。



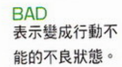
ITEM 表示選擇的指令。



GUN 表示選擇的指令。

PRS-CHG 表示選擇的指令。

DEFEND 表示選擇的指令。



BAD 表示變成行動不能的不良狀態。

戰鬥的流程

戰鬥的進行以一回合爲單位。所謂的一回合是指所有的人物或敵人各行動一次（頭目等例外）的狀態。進行一回合戰鬥後會回到作戰指令，然後再進行輸入。

一回合裡各人物的行動順序

行動順序是以所有人物與敵人的 AGI（速度）的順序爲基本。速度愈快的人物可愈早行動。不過實際上還牽扯到 LUK（運），多少會有變化。



戰鬥的終了條件

打倒所有遭遇的敵人後戰鬥即告終了。戰鬥終了時會獲得金錢或經驗值，有時也會獲得敵人掉落的道具。這些情報可在戰鬥終了時顯示的「 RESULT INFORMATION（結果報告）」中加以確認。此外，等級提升、降魔等級提升方面也可利用此一報告來確認。相反的，小隊戰敗時也會戰鬥終了，此時遊戲便告結束。遊戲結束時會回到標題畫面，必須由上次存檔處重新開始。

取得經驗值的貢獻度系統

可取得的經驗值因人而異。取得經驗值的量全憑對該場戰鬥的貢獻度而定。若有不良狀態(BAD) 或無法行動的回合較多，那麼可獲得的經驗值就會減少。這在超我值（相當於降魔等級中的經驗值）裡也是一樣的。

DYING(瀕死狀態)的處理

戰鬥中人物的 HP 爲「 0 」時就會變成瀕死狀態 (DYING) ，自戰鬥中脫離。
脫離戰鬥的人物在戰鬥終了時會以 HP 「 1 」的狀態復活。此時必須決定該人物的復活位置。如有需要復活的人物，在戰鬥終了時會顯示隊形方格。請以游標選擇復活的位置，按○鈕決定。在戰鬥中以魔法使其復活時也是同樣的操作。

人物的成長



終鬥終了時所得到的經驗值累積至一定的量時，人物會提升等級，也會提升 STR(力) 或 VIT(體力) 等參數。
不斷提升等級之後，即使和更強的敵人交戰也能獲勝。
若提升 1 級，參數會分成 3 個。主人公以外的人物會比照其性質自動分配，但主人公則可任意分配。
若有等級提升的人物，戰鬥終了時會顯示出等級提升畫面。主人公是利用方向鍵的上下選擇想提升的參數，再按方向鍵的右或○鈕分配。想取消分配好的數值時可按方向鍵的左或×鈕；想將分配好的數值全數取消時就按□鈕。
在等級提升畫面中顯示的幾種數值會呈現黃色。表示這是因等級提升或參數提升而增加的數值。此外，主人公以外的人物雖然也會顯示出等級提升畫面，但只是讓你確認，無法進行分配。

降魔等級的提升

降魔等級（表示可持有的超我等級上限）也和通常等級一樣，當戰鬥終了時所獲得的超我值累積一定的量時就會提升等級。降魔等級提升後，就能持有更強的超我。

超我的升級

對持有超我的人物有莫大影響的超我也是人物成長不可或缺的要素。而超我本身也能經由反覆不斷的戰鬥來升級。發動超我的次數對升級會有所影響。超我升級與人物不同，因爲每回合會加上熟練度，因此有時能夠在戰鬥中使用新的魔法。
超我升級後，隨著參數的提升，可使用的魔法、特物攻（特殊物理攻擊）等就會增加。級數共有 8 級，各級數皆已設定好必須的熟練度。

戰鬥畫面中的按鈕操作

在等待輸入作戰指令的狀態下按 B2 鈕便會顯示出按鈕操作一覽表。哪一種處理該按哪一個鈕會因「操作設定（コントローラーせってい）」而改變，因此這裡僅就戰鬥中使用的特殊按鈕的內容加以說明。

●オールキャンセル　全部取消：可在選擇中全部取消（回到作戰指令）。
●プレイヤーいちらん　人物一覽：在等待輸入作戰指令的狀態下按特定的鈕就會出現人物一覽表。在小隊顯示方格上可確認沒有標示出來的 HP 、 SP 的最大值和處於裝備狀態的超我（ペルソナ）。
●てきいちらん　敵人一覽：可確認標示在戰鬥原野上的所有敵人名字。
●オンラインヘルプ　線上輔助說明：按特定的鈕可切換至說明模式。此模式可讓選擇指令或魔法、道具時出現說明文。再按同一個鈕即可取消。
●バトルコンフィグ　戰鬥設定：在等待輸入作戰指令的狀態下，按特定鈕即可在設定中僅就戰鬥部分標示出來。當然也能變更。
●そうさキーいちらん　操作按鈕一覽：可表示各按鈕處理的功能一覽表。即使「操作設定」有所改變，也一定與 R2 鈕相對應。

關於先制攻擊、背後攻擊

遭遇敵人時，有時會在「先制攻擊」或「背後攻擊」的特殊狀況之下展開戰鬥。

●先制攻擊　可進行小隊的先制攻擊。第 1 回合的敵方惡魔不會行動。月齡愈接近「 NEW MOON 」或 AGL(速度) 與 LUK(運) 愈高就愈容易發生。
●背後攻擊　敵人的突襲。第一回合的小隊全體不會行動。月齡愈接近「 FULL MOON 」或 AGL(速度) 與 LUK(運) 愈低就愈容易發生。此外，背後攻擊時小隊的隊形 (FORM) 會前後相反。

各種狀態一覽

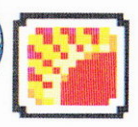


STATUS

狀態所顯示的是人物或惡魔的狀態。
一旦陷入狀態異常，會引發各式各樣的症狀。
主要是因為人物中了敵人的魔法攻擊而引起。
狀態大致可分為「一時不良狀態」‧「重度不良狀態」‧「良好狀態」3 種。

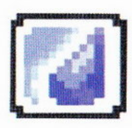
一時不良狀態

暫時性的症狀。經過一定的回合數便會回復，不過若被施予相同的魔法，症狀會逐漸惡化至第 3 階段，而回復也較慢。假如使用魔法或道具可儘早回復，而戰鬥終了時會完全回復。發生各種狀態時，戰鬥中各人物的上方會有符號表示。當症狀惡化時，符號旁會顯示出階段數（2 或 3）。雖然不會同時陷入 2 種以上不同的狀態，但若在已陷入某種狀態的情況下再被施予其他的狀態時，會以症狀較嚴重的為優先。



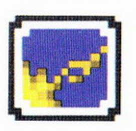
HAPPY 快樂

幸福的狀態，大多不會採取任何行動。症狀嚴重時會行動不能，此外防禦力也會下降。



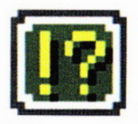
PANIC 混亂

混亂的狀態，因此會進行攻擊己方等亂七八糟的行動。症狀嚴重時也會移動位置。



FREEZE 凍結

凍結的狀態，因而行動不能，對「ジオ」等電擊系的魔法防禦力變差。此外也無法回避敵人的攻擊。症狀嚴重時，對電擊系的魔法防禦力會大幅滑落。若受到火炎系的魔法可儘早回復。



SHOCK 電擊

觸電的狀態，因而行動不能，對「ブフ」等冰結系的魔法防禦力下降，而且無法回避敵人的攻擊。症狀嚴重時對冰結系的魔法防禦力會大幅滑落。



CHARM 魅惑

被敵人魅惑的狀態，100% 攻擊己方。症狀嚴重時給予己方的損害會增加。



SLEEP 昏睡

睡著的狀態，因此行動不能，防禦力下滑。而且也無法回避敵人的攻擊。症狀嚴重時防禦力會大幅滑落。若受到損害會儘早回復。



CLOSE 封閉

SP（精神力）被抑制的狀態，消費 SP 的行動［人物是指發動超我（ ペルソナ）］有時會失敗。症狀嚴重時，即使成功了效果也會減半，最後變成 100% 失敗。



BLIND 失明

視力或聽力衰退的狀態，命中率與回避力會下滑。症狀嚴重時命中率與回避率會大幅滑落。最後對 SP 也會產生影響，無法進行消費 SP 的行動。



BIND 捆綁

被綁住的狀態，因此行動不能。除了回復慢之外，症狀嚴重時並不會產生變化。



UNLUCK 倒楣

不幸的狀態，運的參數下滑。症狀嚴重時運會變成「0」，最後將無法回避與運有關的攻擊。與運有關的攻擊：降魔魔法「デスティカ」」「ベトラマ」「パララマ」「ポイズマ」「シシリッカ」等 5 種。



GUILT 罪惡感

心懷罪惡感的狀態，無法攻擊敵人。症狀嚴重時會導致行動不能。



TERROR 恐怖

心生恐怖的狀態，有時會自動脫離戰鬥。症狀嚴重時會導致行動不能，脫離戰鬥的機率很高。除了敵人的特魔攻之外，在遭到必殺一擊（損害為 3 倍的攻擊）時也有可能發生。此外，因「TERROR」而脫離小隊的人物在戰鬥終了之前不會歸隊。

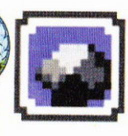
重度不良狀態

一開始症狀就很嚴重的狀態，無法靠回合數來回復。可利用魔法或道具回復。雖然戰鬥終了後也會回復，但也有終了後還殘留下來的。有關戰鬥終了後殘留下來的狀態，除了魔法或道具之外，也可利用回復設施回復。



POISON 中毒

身中劇毒的狀態，攻擊力減半，每回合遞減 HP 最大值的 1/6 。戰鬥終了後也會殘留下來，每 2 步 HP 就會減「1」。



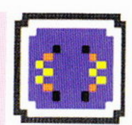
STONE 石化

石化的狀態，因此行動不能，較容易遭到必殺一擊（損害為 3 倍的攻擊）。
防禦力也會下滑，而且無法回避敵人的攻擊。戰鬥終了後就會回復。



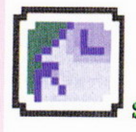
DYING 瀕死

瀕死的狀態（HP 為「0」的狀態），並脫離小隊。戰鬥終了時會以 HP「1」的狀態復活。
此外也可利用魔法或道具使其在戰鬥中復活。



PALYZE 麻痺

麻痺的狀態，因此行動不能，每回合遞減 SP 最大值的 1/16 。而且無法回避敵人 P 的攻擊。
戰鬥終了後就會回復。



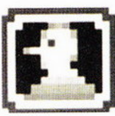
SICK 生病

病原體侵入的狀態，每回合會遞減 HP 最大值的 1/8 。戰鬥終了後會殘留下來，每 4 步就會遞減 HP 最大值的 1/8 。



良好狀態

雖然也有風險，但此狀態可給予人物特殊能力。可經由魔法變成這種狀態。共分為一定的回合或是戰鬥終了後就會恢復原狀以及施予相同的魔法就會恢復原狀 2 種。



CLOAK 透明

透明的狀態，能夠自敵人的攻擊對象中跳過。只是若進入廣範圍攻擊魔法的範圍裡會受到損害。而且也有魔法防禦力較低的風險，若運氣不好，受到廣範圍的攻擊魔法時將承受極大的損害。此外也有無法使用超我（ペルソナ）的風險。經過 3 回合或戰鬥終了就會回復。



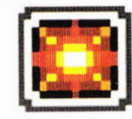
PUPPET 傀儡

唯獨對瀕死（DYING）的己方人物有效的狀態。利用瀕死時被己方操縱的的狀態可自敵人的攻擊對象中跳過。在戰鬥指令中可以如平常般下指示，不過只有「PERSONA」指令無法選擇。此外，基本上因為是「DYING」的狀態，符合遊戲結束的條件，要特別注意。與「DYING」一樣，戰鬥終了時會以 HP「1」的狀態復活。



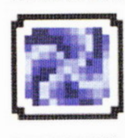
COUNTER 反擊

可暫時提高反射神經的狀態，對敵人的物理攻擊進行反擊。反擊是以武器進行攻擊，因此進攻的敵人若是在武器攻擊範圍之外則無法反擊。戰鬥終了後會回復原狀。此外，反擊並不會視為是該人物的一次行動，在戰鬥指令中指示的行動也會在該回合進行。



BERSEK 狂暴

狂暴的狀態，攻擊力與命中率雖會上升，但無法經由指令下達指示，而是任意進行武器攻擊（當然也不會聽從 AUTO 指令的指示）。此外，若武器攻擊範圍中沒有敵人時就不會有所行動。只有再度施展同樣的魔法才能回復此狀態。



MAD 瘋狂

超我失控的狀態，魔法攻擊力與命中率雖會上升，但無法經由指令下達指示，而是任意進行魔法攻擊（與「BERSEK」一樣，不會聽從 AUTO 指令的指示）。只有再度施展同樣的魔法才能回復。而且，此時的攻擊方法是由超我所持有的 HP 損害系之中隨機選擇的。此外，若超我沒有 HP 損害系的攻擊或 SP 不足時就不會有所行動。



WOLF 狼人

獸人化的狀態，受到月齡的影響，所有的參數皆起變化。愈接近 FULL MOO 參數提升愈高。只是在 HALF MOON 到 NEW MOON 期間，愈接近 NEW MOON 參數就會比平常愈低，須特別注意。



遊戲中登場的超我（ペルソナ）或惡魔已設定個別的種族與屬性。

超我的種族

超越的種族共有 22 種類，表中的大屬性表示該種族所用的魔法系統。

NO	種族	涵意	大屬性	種族的特徵
I	MAGICIAN（マジシャン）	術師	ELEMENTAL（エレメンタル）	擅長精靈系各屬性魔法
II	PRIESTTESS（プリエステス）	教皇	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長祝福、奇跡等回復魔法
III	EMPRESS（エンプレス）	女帝	PHYSICAL（フィジカル）	擅長物理、核熱フレイ系魔法
IV	EMPEROR（エンペラ）	皇帝	ELEMENTAL（エレメンタル）	精靈系魔法兼具降魔・神經魔法
V	HIEROPHANT（ハイエロファント	法皇	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長神聖・破魔ハンマ系魔法
VI	LOVERS（ラヴァー）	戀人	ELEMENTAL（エレメンタル）	擅長精靈系魔法與舞蹈
VII	CHARIOT（チャリオット）	戰車	PHYSICAL（フィジカル）	特物攻（※1）、物理・核熱メギド系魔法
VIII	STRENGTH（ストレングス）	力	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長特魔攻（※2）
IX	HERMIT（ハーミット）	隱者	ELEMENTAL（エレメンタル）	擅長特物攻
X	FORTUNE（フォーチュン）	命運	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長突擊系特魔攻
XI	JUSTICE（ジャスティス）	正義	PHYSICAL（フィジカル）	擅長物理魔法
XII	HANGEDMAN（ハングドマン）	吊人	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長狀態變化攻擊
XIII	DEATH（デス）	死神	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長暗黑・咒殺エイハ系魔法
XIV	TEMPERENCE（テンパランス）	節制	PHYSICAL（フィジカル）	擅長特魔攻
XV	DEVIL（デヴィル）	惡魔	EVILDARK（イヴィルダーク）	暗黑系魔法的專家
XVI	TOWER（タワー）	塔	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長暗黑・咒殺ムド系魔法
XVII	STAR（スター）	星	ELEMENTAL（エレメンタル）	擁有多彩多姿的精靈魔法
XVIII	MOON（ムーン）	月	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長暗黑・神經系魔法
XIX	SUN（サン）	太陽	ELEMENTAL（エレメンタル）	擅長精靈・疾風系魔法
XX	JUDGEMNET（ジャッジメント）	審判	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長神聖・破魔コウハ系魔法
XXI	WORLD（ワールド）	世界	PHYSICAL（フィジカル）	擅長ブレス攻擊
0	FOOL（フール）	愚者	PHYSICAL（フィジカル）	擁有多彩多姿的攻擊方法

※ 1 特殊物理攻擊的簡稱。
※ 2 特殊魔法攻擊的簡稱。

惡魔的種族

惡魔的種族共有 20 種。表中的「大種族」是「小種族」所屬的基本種族。此外遊戲中的惡魔種族不會標示出大種族，只標示小種族而已。

NO	大種族	小種族	大屬性	種族的特徵
1	魔族（マゾク）	夜魔（ヤマ）	EVILDARK（イヴィルダーク）	擁有エナジードレイン、擅長暗黑系魔法
2		妖魔（ヨウマ）	ELEMENTAL（エレメンタル）	擅長精靈魔法與特魔攻
3		妖精（ヨウセイ）	ELEMENTAL（エレメンタル）	擁有多樣化的魔法
4	飛天族（ヒテンゾク）	天使（テンシ）	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長神聖・コウハ系、物理・メギド系魔法
5		墮天使（ダテンシ）	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長暗黑・エイハ系、特物攻
6	龍族（リュウゾク）	龍王（リュウオウ）	HOLYLIGHT（ホーリライト）	HP 高，擅長特魔攻
7		邪龍（ジャリュウ）	PHYSICAL（フィジカル）	HP 高，擅長ブレス攻擊
8	鳥族（トリゾク）	妖鳥（ヨウチョウ）	ELEMENTAL（エレメンタル）	擅長精靈系・疾風系魔法
9		凶鳥（キョウチョウ）	PHYSICAL（フィジカル）	擅長物理系・衝擊系魔法
10	獣族（ケモノゾク）	魔獣（マジュウ）	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長技系特物攻與神聖・天啓系魔法
11		妖獣（ヨウジュウ）	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長突擊系特物攻
12	鬼族（オニゾク）	鬼女（キジョ）	PHYSICAL（フィジカル）	ATK 高，擅長物理系魔法
13		妖鬼（ヨウキ）	HOLYLIGHT（ホーリライト）	擅長神聖・ハンマ系與特魔攻
14		地靈（チレイ）	ELEMENTAL（エレメンタル）	VIT 高，擅長精靈・地震系魔法
15		邪鬼（ジャキ）	ELEMENTAL（エレメンタル）	TEC 高，擁有特魔攻・特物攻
16	邪靈（ジャレイ）	幽鬼（ユウキ）	EVILDARK（イヴィルダーク）	攻擊幾乎爲特魔攻
17		惡靈（アクリョウ）	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長暗黑・咒殺ムド系魔法
18		屍鬼（シキ）	PHYSICAL（フィジカル）	以ひっかき攻擊爲主，但槍無效
19	外道（ゲドウ）	外道（ゲドウ）	PHYSICAL（フィジカル）	沒有魔法攻擊
20		業魔（ゴウマ）	EVILDARK（イヴィルダーク）	擅長全部系統的魔法

關於屬性

超我（ペルソナ）（或惡魔）可使用的魔法系統即稱爲屬性。屬性有「大屬性」、「小屬性」之分，「大屬性」顯示基本的的魔法系統，而下面再細分出「小屬性」。每個超我（或惡魔）都設定有包含在各種族所設定的大屬性範圍內的小屬性魔法。

大屬性	涵意	小屬性	性質
NORMAL（ノーマル）	通常	NORMAL（ノーマル）	通常
ELEMENTAL（エレメンタル）	精靈	IGNIS（イグニス）	火炎
		AQUA（アクア）	冰結
		AIR（エア）	疾風
		TERRA（テラ）	地震
PHYSICAL（フィジカル）	物理	PHOTON（フォトン）	電擊
		GREWON（グルーオン）	核熱
		WEAKBOSON（ウィークボゾン）	衝擊
		GRAVITON（グラヴィトン）	重力
EVILDARK（イヴィルダーク）	暗黒	CURSE（カーズ）	咒殺
		NERVE（ナーヴ）	神經
		AWAKE（アウェイク）	覺醒
		NECROMANCY（ネクロマンシー）	降魔
HOLYLIGHT（ホーリーライト）	神聖	EXORCISM（エクソシズム）	破魔
		SIGN（サイン）	天啓
		BLESS（ブレス）	祝福
		WONDER（ワンダー）	奇跡

※超我以及惡魔基本上是使用以上述屬性爲基礎的系統魔法，但其中也有使用原設定屬性的魔法再加上其他屬性魔法的。

魔法全部適用上述屬性的任何一個系統。此外，戰鬥中攻擊的一方與防禦一方屬性之間也會產生相容性。大屬性之中，エレメンタル與フィジカル相反；イヴィルダーク與ホーリライト相反。而小屬性的イグニス與アクア、エア與テラ、フォトン與グルーオン、ウィークボゾン與グラヴィトン相反。相反屬性的魔法攻擊比通常相容性的效果更高，損害更大，而同屬性的魔法攻擊效果較低，損害也較小。

17 關於合體 UNION

進行合體有幾個小規則。

如何進行合體

首先須有 2 張以上的召喚合體卡（スペルカード）（召喚合體卡最多可擁有 12 張）。其次是合體陣（ベルベットルーム）內的超我（ペルソナ）儲存空間須有空位（儲存空間最多可容納 16 個）。

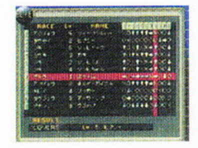
如何取得新的超我之力……。



1 與惡魔接觸時進行交涉（CONTACT），由惡魔手中取得召喚合體卡。



2 於合體陣中委託主人伊格（イゴール）進行合體。



3 該使用哪一張召喚合體卡（スペルカード）呢？從合體組合表中選擇 2 個，決定後畫面下方會顯示出合體結果（利用方向鍵的上下左右指定紅色條紋交叉處按○決定。）

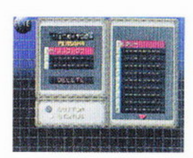


4 伊格召喚指定的惡魔，使之合體後便造出新的超我。

注意
若此時想製造的超我等級比主人公高十級以上時，伊格將不會進行合體（因爲讓主人公看見太高等的超我會很危險）。此外也無法利用合體製造已擁有的超我。

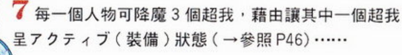


5 伊格（イゴール）會將新的超我（ペルソナ）儲存在合體陣（ベルベットルーム）內，最多可達 16 個，因此必要時可委託他降魔。

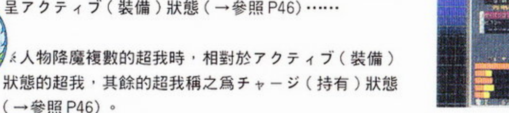


6 由於會顯示出被儲存起來的超我一覽表，可選擇讓誰降魔超我，再決定降魔哪一個超我。

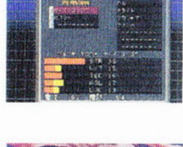
注意
若此時欲進行降魔的人物之降魔等級（P-LEVEL）低於超我的等級，有精神被超我支配的可能，因此伊格不會幫你降魔。

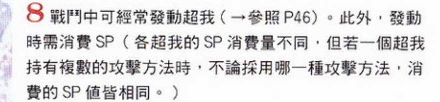


7 每一個人物可降魔 3 個超我，藉由讓其中一個超我呈アクティブ（裝備）狀態（→參照 P46）……



人物降魔複數的超我時，相對於アクティブ（裝備）狀態的超我，其餘的超我稱之為チャージ（持有）狀態（→參照 P46）。



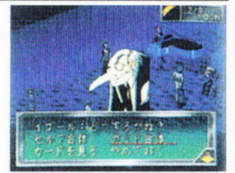


8 戰鬥中可經常發動超我（→參照 P46）。此外，發動時需消費 SP（各超我的 SP 消費量不同，但若一個超我持有複數的攻擊方法時，不論採用哪一種攻擊方法，消費的 SP 值皆相同。）

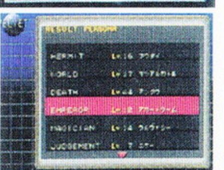


給初次進行合體的人……

1 於合體陣（ベルベッルーム）委託主人伊格（イゴール）進行合體後，他會問你是要「セルフ合体（自行合體）」還是「ガイド合体（引導合體）」，請選擇「ガイド合体」。



2 於是便會出現索引結果一覽表，概略介紹能夠使用目前所持之召喚合體卡（スペルカード）製造的超我，請由一覽表中決定想製造的超我。



3 若此時製造指定的超我所需的惡魔組合是複數時，會顯示組合一覽表。請決定要使用哪些召喚合體卡加以組合，不滿意可按×鈕取消重來。



4 一切 OK 之後請按○鈕。然後會標示出伊格替你合体的超我詳細的狀態畫面。



5 此時伊格會問你「これでよいですかな？（確定了嗎？）」，若已決定了請選擇「はい」，接著便開始合体，之後的步驟伊格會自己進行。合體結束後，就拜託伊格降魔吧！



關於道具合體

若小隊持有道具，在合體時伊格（イゴール）會問你「アイテムを加えるか？（要加道具嗎？）」。此時若有不要的道具就加進去吧！

因加入了道具，合體後會出現各種效果。這些效果因道具的種類而有所不同，可多方嘗試，找出道具與效果之間的關係。

超我額滿時

超我（ペルソナ）最多只能擁有チャージ（持有）狀態 15 個加上儲存狀態的 16 個，合計 31 個。額滿之後若想製造新的超我，請從進入合體陣（ベルベットルーム）時的選單中選擇「降魔／消去」，然後在下一個表示畫面中選擇「 DELETE 」，再決定想消去的超我。

消去後重新合體製造的超我會回歸最低的等級 1，因此要消去已培育成強力的超我時須特別注意。此外，只有等級已到達 8 的超我才能交換道具。交換的道具會因消去的超我種類而有所不同。

合體組合表的看法 [セルフ合体（自行合體）時]

記號	○	（圓圈）	進行通常合体
	→	（箭頭）	繼承魔法
	×	（××）	無法合體
箭頭方向	↑	（向上）	同一大種族的組合
	→	（向右）	相容性良好的種族組合
	↓	（向下）	相容性不好的種族組合
顏色	藍	（藍字）	同一大屬性的組合
	白	（白字）	沒有屬性影響的組合
	紅	（紅字）	相反大屬性的組合（容易發生事故）

	夜魔	妖魔	妖精	天使	墮天	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	魔獸	妖獸	鬼女	妖鬼	地靈	邪鬼	幽鬼	惡靈	屍鬼	外道
夜魔	・・	Empr	Mgic	Love	Devl	Sun	Jgmt	Mgic	Just	Hmit	Sun	Pris	Star	Just	Deth	Love	Hang	Mgic	Empr
妖魔		・・	Mgic	Love	Love	Empr	Empr	Sun	Just	Empr	Tper	Just	Empr	Love	Empr	Tper	Love	Love	Tper
妖精			・・	Prix	Mgic	Hmit	Moon	Hmit	Eprs	Pris	Hmit	Mgic	Hier	Tper	Char	Jgmt	Hmit	Mgic	Hang
天使				・・	Jgmt	Jgmt	Devl	Mgic	Sun	Pris	Pris	Hier	Fort	Wrld	Deth	Hier	Hang	Jgmt	Pris
墮天					・・	Tper	Moon	Jgmt	Wrld	Hmit	Twer	Moon	Strg	Eprs	Tper	Moon	Mgic	Strg	Moon
龍王						・・	Pris	Char	Eprs	Wrld	Char	Eprs	Hier	Hier	Just	Twer	Wrld	Sun	Wrld
邪龍							・・	Wrld	Char	Just	Twer	Just	Char	Strg	Hier	Wrld	Char	Wrld	Hier
妖鳥								・・	Sun	Star	Hang	Hmit	Eprs	Eprs	Just	Just	Love	Jgmt	Love
凶鳥									・・	Pris	Wrld	Eprs	Fort	Empr	Sun	Sun	Moon	Moon	Jgmt
魔獸										・・	Char	Tper	Strg	Char	Hier	Tper	Char	Tper	Mgic
妖獸											・・	Sun	Fort	Strg	Sun	Hmit	Empr	Jgmt	Twer
鬼女												・・	Eprs	Pris	Eprs	Moon	Eprs	Tper	Pris
妖鬼													・・	Hier	Just	Deth	Moon	Hmit	Hier
地靈														・・	Star	Hmit	Wrld	Star	Strg
邪鬼															・・	Sun	Char	Wrld	Fort
幽鬼																・・	Deth	Jgmt	Moon
惡靈																	・・	Wrld	Love
屍鬼																		・・	Star
外道																			・・

表的看法

縮寫	英文	日文（中文）
Char	Chariot	チャリオット（戰車）
Deth	Death	デス（死神）
Devl	Devil	デヴィル（惡魔）
Empr	Emperor	エンペラー（皇帝）
Eprs	Empress	エンプリス（女帝）
Fort	Fortune	フォーチユン（運命）
Hang	Hanged Man	ハングドマン（吊人）
Hier	Hermit	ハイエロファント（法皇）
Hmit	Hermit	ハーミット（隱者）
Jgmt	Judgement	ジャツジメント（審判）
Just	Justice	ジャスティス（正義）
Love	Lovers	ラヴァー（戀人）
Mgic	Mabician	マジシャン（術師）
Moon	Moon	ムーン（月）
Pris	Priestess	プリエステス（教皇）
Star	Star	スター（星）
Strg	Strength	ストレングス（力）
Sun	Sun	サン（太陽）
Tper	Temperance	テンパランス（節制）
Twer	Tower	タワー（塔）
Wrld	World	ワールド（世界）
・・	合體不可	

※ FOOL ：愚者（フール）只限特殊狀況下才會出現。

合體事故

進行合體的時候，偶爾會出現和原來應已經完成的 PERSONA（超我）稍微不同的 PERSONA 。這就是所謂的合體事故，其發生的機率很小。由於它有時也會有好結果，並非每次都失敗，所以當發生事故時也蠻好玩的。此外，也會發生只有在合體事故中才能看到的超我出現的稀有事故。其他還會依種族組合之不同、而發生相反屬性…等情形，請不妨嚐試看看！

①提升等級

有時會有明明是相同的超我，但基本參數值卻比相同超我稍高的傢伙出現的情形。



②變成雪人

變成雪人的狀態。外表雖然無異，但參數和平常完成的狀態相比則非常的低。



③產生神秘種族

有一種種族（愚者 = 卡片代號 0），它是普通絕對無法製造出來的，可是卻可藉著合體事故加以製造。



④產生多種情況

會出現和實際合體之前所出現的「超我」完全不同的「超我」。究竟可完成何種「超我」則以隨機而定。



實際合體看看吧！

ナハトコボルト





ピクシー



←在此使用在序盤時登場的 2 個惡魔實際進行合體看看。是否能遵照定律完成你所期望的惡魔！？





在此實際使用合體卡合體看看吧！選擇想讓他合體的惡魔，參看 20 頁的惡魔合體表，即可知道會出現何種「超我」。不斷地讓其合體，讓強力的「超我」降魔至人物上吧！





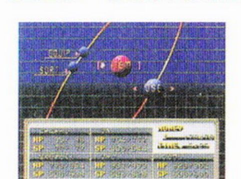
ウルヴァシー完成！

➡夜魔與妖精的組合會變成 MAGICIAN 。所幸沒有發生事故。

關於特殊合體

不只是惡魔與惡魔，也可讓各種東西一起合體。在此針對這些特殊合體稍做簡介。

其① 封神具合體



道具中，有個叫做封神具的東西，要是將此物用來合體，就會引發某事。在此雖不能透露有什麼道具，但在使用道具時所出現的道具説明訊息中會有提示，所以應可知道它到底是不是封神具。

其② 道具合體

除了上面介紹過的封神具之外，傷藥等道具和武器、防具、和寶石也都可用來當做合體媒介。施行合體時，要是使用某種道具，就會出現 " 要使用道具嗎？ "(アイテムを使いますか ?) 的訊息，就在此使用看看吧！合體之後究竟會產生什麼效果？眞令人期待！







←依道具的不同會產生各式各樣的效果。

系統介紹

在此針對遊戲中最難以理解的部分 " 超我與仲魔（同伴）之間的相異處 " 做一番簡介。

以往的『眞女神轉生』



『眞女神轉生』中若與惡魔交涉成功，惡魔就會變成同伴（＝仲魔），幫忙戰鬥。

『女神異聞錄』做了如此變動！

『女神異聞錄』中則是利用從惡魔那裡取得的合體卡（スペルカード）叫出惡魔，合體之後讓其進行降魔。

交涉失敗，卡片可就拿不到了！！



↓成功的話，可取得一張合體卡 (CARD)。

↑使用交涉指令與惡魔交涉吧！很難喔！

以往的『女神轉生』是藉著讓惡魔加入小隊成爲仲魔來進行遊戲的，不過…
『女神異聞錄』可是有點不一樣喔！
哦！
到底有什麼不一樣？
想要我告訴你的話，給我 100 個磁鐵礦！
敢敲搾我！淋上草莓醬把你吃掉！
どぼ
嚇～！雪人殺手～
無可奈何，爲了愚蠢的人類，只好告訴你囉！
眞是狗嘴裡吐不出象牙！
首先要和惡魔攀談，試著和他成爲好朋友！
這是最基本的
耶～！
耶～！
送給你
嗄？
該不是什麼危險東西吧！
有人送了我這個東西，是電話卡嗎？？
不～是！
這個呀！叫做合體卡，是可以從交涉成功的惡魔那裡取得的寶貴道具耶！
可別小看它只是一張卡片喔！
當你收集了 2 張以上這種卡之後
就要到一個叫做合體陣的地方去
歡迎光臨～…
那麼，接下來就由我，伊格來說明…
你先從你持有的卡中選出 2 張…然後我再從異界呼叫出 2 個惡魔，進行合體作業。
喂～喂～
呼叫出的惡魔會…
進行合體
以「超我」之姿出現！
超我會變成卡出現喔！
接著！再將這個超我降魔至人類身上……於是
感覺就像被附身一樣！
哦？
啊，眞方便！降魔過的人類可呼叫出超我，在戰鬥中使用其力量。
超我發動。
這樣你明白了嗎？
嗯！
換句話說，超我就像…
大概就像是守護我們的守護靈那樣的超級守護魔吧？！
他到底懂不懂呀？這傢伙。
唉……

地圖&遊戲攻略

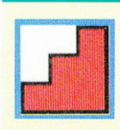
LOVERS

地圖記號指南

在道路交錯的迷宮中要是不知下一步該往何處去時，請參考 82 頁之後的迷宮地圖。下面這些標示在地圖上的記號都是路標，它們可將你引導至正確的場所。

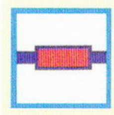
迷宮中設有各式各樣的陷阱。而它在經常會使小隊陷入危機之中。另外，也許還會發生因胡亂戰鬥而導致在重要事件時已無餘力的情況。爲了避免類似情況，最好在出發冒前先牢記這些記號的含意。

上樓



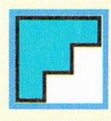
上樓樓梯。可移動到上一層樓。

事件門



必須在清除事件之後才能通行的門。

下樓



下樓樓梯。可移動到下一層樓。

出口



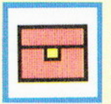
從 3D 迷宮通往 2D 地圖的出入口。

情報使者



在進行冒險時，會提供重要情報。一定要前去交談噢！

寶箱



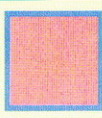
寶箱放置的場所。其中有時會空無一物或設有陷阱。

事件



爲了故事的進行而發生必要事件之場所。包括頭頭戰在內。

損害地板



一通過此有記號的地區，小隊的體力就會減少。

電梯



雖有所限制，但可自由移動到迷宮內想去的樓層。

移動地板



一站到上面，就會被強制性地移動。

回復點



可回復體力、速度、戰鬥狀態的場所。

回轉區



一來到此處就會被強制性地改變方向。

儲存點



有榆槐樹的地方。可在此記錄主人公先前的行動。

陷阱



一站到上面就會掉落到下面的樓層。落下地點與陷阱的號碼相對應。

黑暗地區



四周被黑暗包圍，無法辨別有何事物的地區。要使用マッパー的魔法。

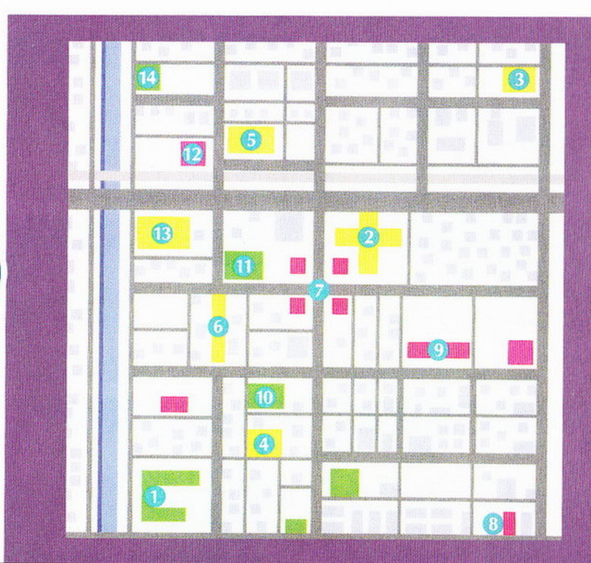
開關



一使用，迷宮內的地圖就會變化。變化的部位與開關號碼相對應。

御影町設施指南

歷史性的建築物和近代化的大樓櫛比鱗次的御影町是個乍見之下平凡無奇，平靜無波的街道。



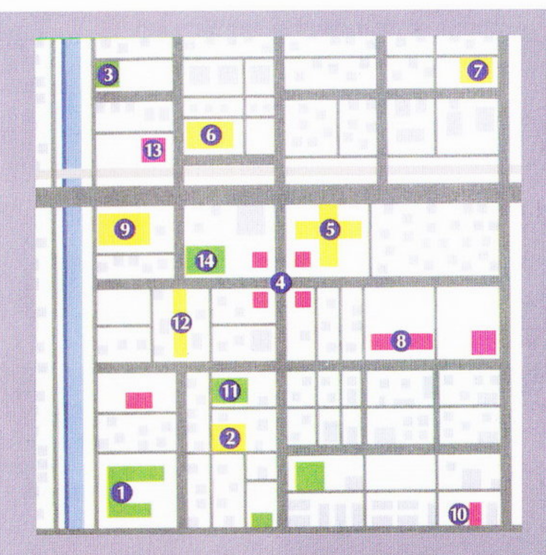
❶聖貂學園（聖エルミン學園）
❷歡樂街（ジョイ通り）
❸御影綜合醫院（御影總合病院）
❹靈神神社（アラヤ神社）
❺御影署
❻御影陽光街（御影サンモール）
❼地下鐵御影站
❽廢工廠（廢工場）
❾塞貝克大樓（セベクビル）
❿便利商店（コンビニ）
⓫私人診所（町醫者）
⓬榆槐樹（アガスティアの木）
⓭鄉土資料館
⓮御影遺跡

全體地圖解說

主人公們所生活的瀨田區御影町。成為冒險舞台的這個街道是個保有歷史風貌的和平地方。街道的全體地圖中的號碼與 82 頁之後的地圖號碼相對應。

御影町設施指南（異世界）

另外一個御影町。主人公們在故事中會數度造訪此街道。其中也有名稱改變的設施。



全體地圖解說

雖酷似主人公們所生活的街道，但也有許多相異之處，如警察局變森林、醫院變城堡等等。街道被隔成兩邊，西半部是樂園區，東半部則是荒地區。

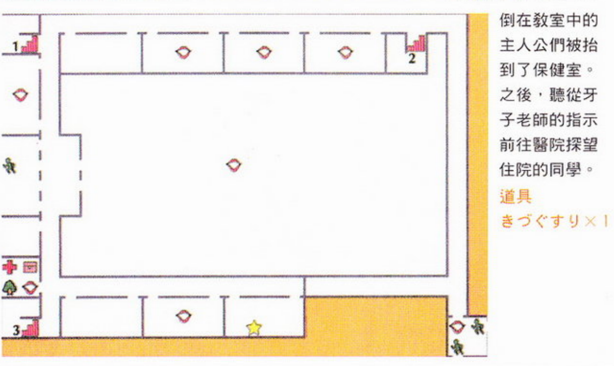
❶聖貂學園（聖エルミン學園）
❷靈神神社（アラヤ神社）
❸御影遺跡
❹地下鐵御影站
❺黑市（ブラックマーケット）
❻迷幻森林（迷いの森）
❼神力之城（マナの城）
❽鬼屋（幽靈屋敷）
❾鄉土資料館
❿廢工廠（廢工場）
⓫便利商店（コンビニ）
⓬陽光街（サンモール）
⓭榆槐樹（アガスティアの木）
⓮私人診所（町醫者）

地圖 NO. ①

聖貂學園

下課後，主人公和同班同學們在教室中玩起了目前正流行的 " 超我遊戲 " 。在這個消遣遊戲之後，不知他們與他們所居住的街道將會遭遇到何種命運……

聖貂學園 1F



倒在教室中的主人公們被抬到了保健室。之後，聽從牙子老師的指示前往醫院探望住院的同學。

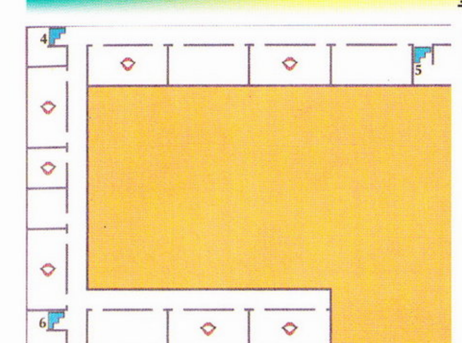
道具

きづぐすり×1

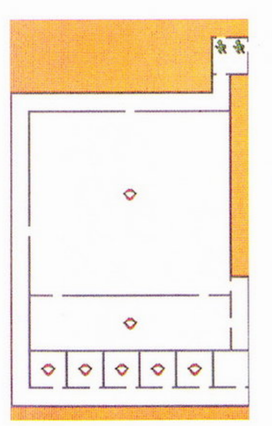
聖貂學園 2F

在學園內到處逛逛，可從留在各教室內的學生口中獲得關於老師和學園的情報。

聖貂學園 3F



與 2F 相同，可從留在教室裡的學生口中取得關於麻希和學園中老師的情報。





←玩著〃超我遊戲〃時，突然出現一位身穿白色洋裝的少女。

聖貂學園體育館

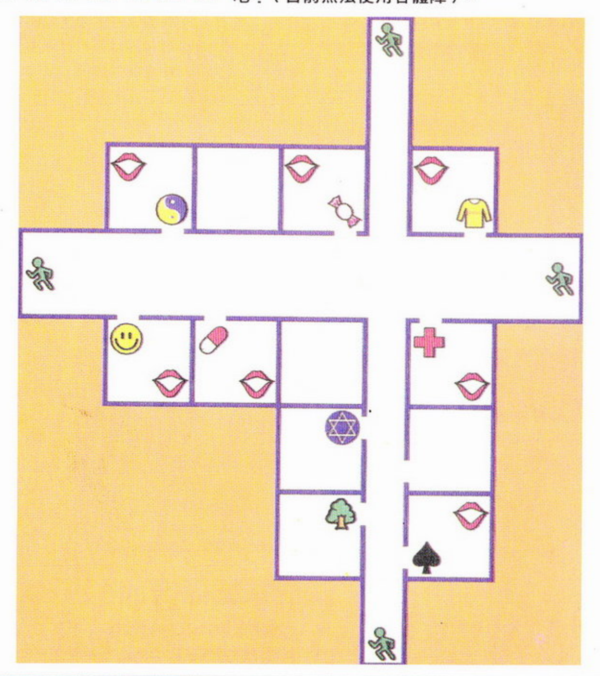
半年前剛剛改建完成的新體育館。不妨去向那些爲了體育祭的練習而留在社團教室裡的學生們打聽關於學園的事。

女神異聞錄

PERSONA STORY

歡樂街

前往醫院途中，可順道逛逛街上的各種設施。這個歡樂街（ジョイ通り）也是其中之一。前往醫院之前，不妨先取得街道的情報和道具吧！（目前無法使用合體陣）。



地圖記號解説							
藥局	洋品店	便利商店	賭場	速食店	點心店	私人診所	合體陣

藥局	
きずぐすり	100 元
ほうぎょく	2000 元
ちがえしのたま	3600 元
はんごんこう	6000 元
ディストーン	300 元
ディスパライズ	300 元
ディスポイズン	300 元
ディスシック	500 元

點心店	
つるつるドロップ	300 元
かめかめキャンディー	500 元
ぎんのマニシャ	900 元
マジカルガード	1000 元
フィジカルガード	1000 元
はんごんこう	800 元
ユアシールド	2000 元
ヒランヤ	1200 元

便利商店	
きづぐすり	100 元
チューインソウル	100 元
ガラガラドリンク	200 元
マッスルドリンコ	300 元
マジカルガード	300 元
フィジカルガード	1000 元
ふうまのすず	600 元
ヒランヤ	1200 元

賭場	
メイルブレイカー	C3600
ソニックブレード	C4000
マルドギール	C4000
ヘッドバッシャー	C7400
ストライクテイル	C3700
チャクラム	C3300
ガンフィッシュ	C2300
メガトンクラブ	C7000

賭場指南

賭場中準備了五花八門的贈品。要是在此僥倖大賺了一筆，也可能取得商店中沒有出售的昂貴道具。以下是遊戲的種類，請參考之。



21 點

發牌給莊家和遊戲者。最後紙牌的總點數較接近 21 點的人贏。



水果盤

縱的或橫的圖案一排相同時就獲勝。命中行列的數量會依下注錢幣個數的多寡而改變。



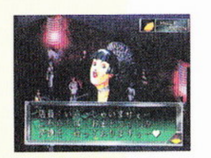
撲克牌

只能交換一次牌。一獲勝就可向 3 種特別遊戲挑戰。



CODE BREAKER

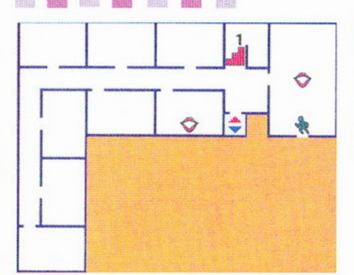
猜縱 3 格×橫 3 格等 9 格的數字排列的遊戲。使用金卡才能玩。



⬆位於商店街地下的賭場飄蕩著一股怪異的氣氛。兩位店員也極有個性，不輸給客人。

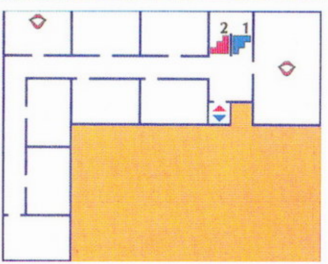
醫院

從一年前開始，主人公等人的同學園村麻希便住進這家位於御影町東北方的醫院。與她會面之後，故事會急轉直下。



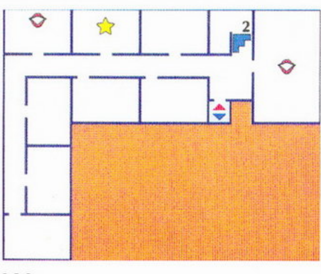
醫院 1F

南條家的管家就躲在大廳的自動販賣機旁。似乎是擔心南條而從學校尾隨而來的。稻葉正男（マーク）知道麻希的病房在哪裡。



醫院 2F

在醫院內四處走動時，可由護士口或患者口中打聽到麻希的情報。看樣子，稻葉正男曾數度來醫院探望麻希。



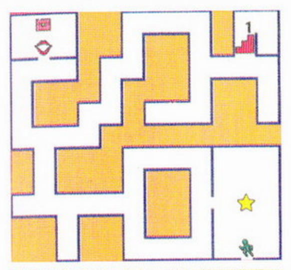
醫院 3F

在護理站（ナースステーション）裡可向護士打聽到有關麻希母親的情報。到病房去時，主治醫師正做完診察準備離去。之後麻希的病情急遽惡化，而被送到急診室。

地圖 NO. ③

醫院（異變後）

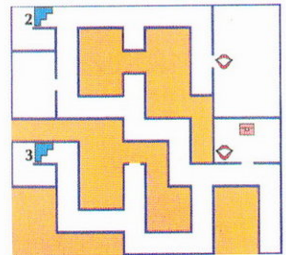
隨著突然來襲的地震，醫院一下子變成異次元的迷宮了。一打開急診室的門竟出現一道牆。麻希連同急診室不知消失到哪裡去了……



醫院（異變後）1F

醫院變成一處小規模的異次元迷宮。桐島英理子（エリー）加入小隊。

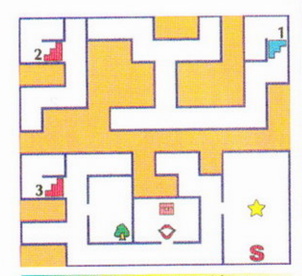
道具　きずぐすり×2



醫院（異變後）3F

此處沒有什麼重要事件。取得道具後就趕快下樓吧！

道具　QQ メット×2
　　　ディスポイズン×1



醫院（異變後）2F

主人公等人在此首次發動超我（ペルソナ）打倒僵屍。在醫院行走，可由醫師或護士那裡得知異變後的醫院情況。

道具　QQ メット×2
　　　きずぐすり×2



⬆麻希最近經常做＂溫柔的男子＂出現的夢。和好久不見的同班同學交談甚歡之後便發生異變。

地圖 NO. ⑤

御影署

先去靈神神社（アラヤ神社），然後再回學校，在醫院消失無蹤的麻希會出現在主人公等人面前。對猶如他人般活潑的麻希雖然覺得可疑，但為了幫助稻葉正男（マーク），他們一同前往御影署。（學校內的社團房間有武器及防具可拿。）

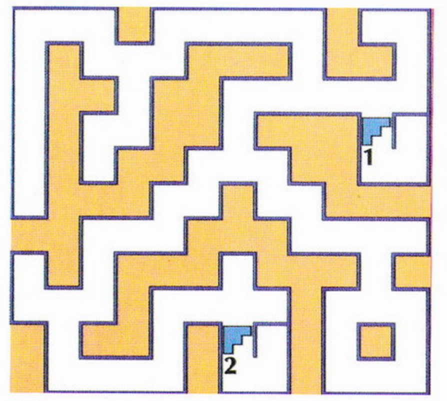
御影署 1F

囚禁稻葉正男的拘留所（留置場）沒有鑰匙是進不去的。只要稍為繞一下房間，應該不難發現。（調查右上角牆壁的櫃子）。

道具

留置場の鍵

御影署 2F

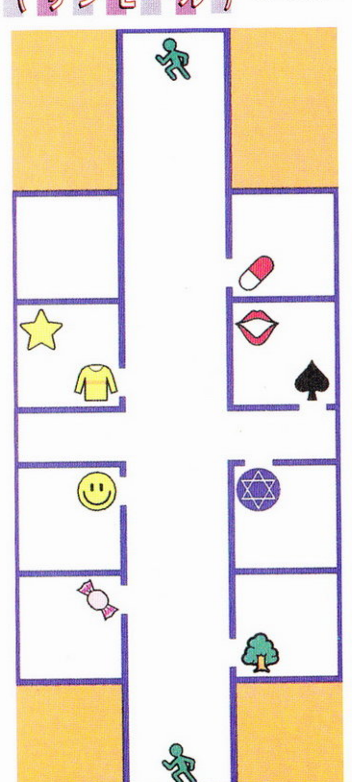


假如不先爬樓梯上 2 樓就無法到達 1F 的拘留所。由於沒有陷阱之類的東西，應該可以順利走到目的地才是。在此可選擇是否讓上杉秀彥加入，如果沒讓他加入，則以後可讓別的同伴加入。

地圖 NO. ⑥

御影陽光街（サンモール）

御影署的事件終了後即能使用合體陣。若想到那裡合體，為避免手中的卡片不夠，要認真與惡魔交涉（コンタクト）。



賭場	
アセイミナイフ	C2600
バックソード	C2800
コルセック	C1800
ギロチンアクス	C2000
さそりムチ	C1200
シャドウニードル	C2100
デルタストーム	C2200
フリスカープラス	C1000

藥局	
きずぐすり	100 元
ぼうぎょく	2000 元
ちがえしのたま	3600 元
はんごうこう	6000 元
ディストーン	300 元
ディスパライズ	300 元
ディスポイズン	300 元
ディスシック	500 元

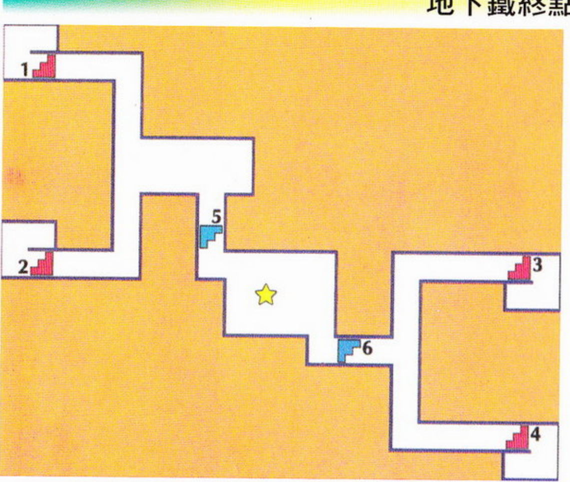
點心店	
つるつるドロップ	300 元
かめかめキャンディー	500 元
ぎんのマニシャ	900 元
ガラガラドリンク	200 元
マッスルドリンコ	300 元
はんごんこう	6000 元
コアシールド	2000 元
ヒランヤ	1200 元

地圖 NO. ⑦

地下鐵終點站

取得桐島英理子（エリー）單獨進入地下鐵終點站（ターミナル）的情報而緊追其後。假如地下鐵的機能正常運作，或許能夠逃出惡夢般的御影町……

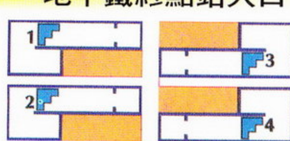
地下鐵終點站



在剪票口附近再度遇到桐島英理子。但因崩塌而無法前往地下月台。看來，要逃出御影町是不可能的了。

地下鐵終點站入口

地下鐵終點站有 4 個入口。若上杉秀彥（ブラウン）不在，可讓桐島英理子加入。



地圖 NO. ⑧

廢工廠地下通路

爲了進入異變的元兇・塞貝克大樓（セベクビル），主人公等人移動至有隱藏通路可到大樓的廢工廠。可是在工廠裡卻找不到像通路的地方。

廢工廠地下通路

中規模的異次元迷宮。設置了好幾個陷阱。即使走到盡頭，若能利用安裝在牆壁上的開關使道路產生變化，就能一路走到塞貝克大樓的地下 1 樓了（調查地圖上面編號 1 和 2 的開關）。

←若此時小隊只有4人，也可讓綾瀨優香加入。

廢工廠地下通路入口

會遇到從學校逃出來的綾瀨優香（アヤセ）（她也可以成爲同伴唷），取得有關學校異變的情報。使用安全卡（セキュリティカード）後，地板會滑動，出現電梯（調查右上方的開關）。

地圖 NO. ⑨

賽貝克大樓

御神町突然發生異變。一切的關鍵都掌握在高科技企業賽貝克（セベク）的分公司社長神取的手中。若要阻止這場異變，非找出藏在大樓某處的神取不可。

塞貝克大樓 1F

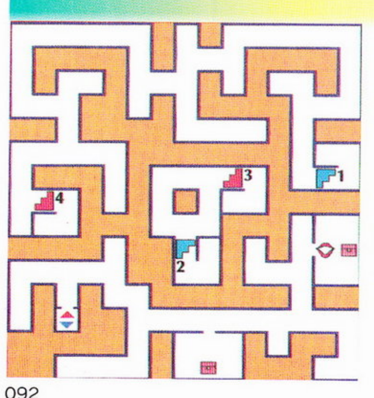
有回復點、儲存點。由此開始是漫長的路程。養精蓄銳之後先存個檔吧！此外還可以由櫃台小姐那裡打聽到神取的所在。

道具

きずぐすり×1

ガラガラドリンク×2

塞貝克大樓 2F



由留在房間裡的塞貝克企業的員工聽到"黑色女子"的情報。

道具

フレイムショール×1

ガラガラドリンク×2

スペクトラベスト×2

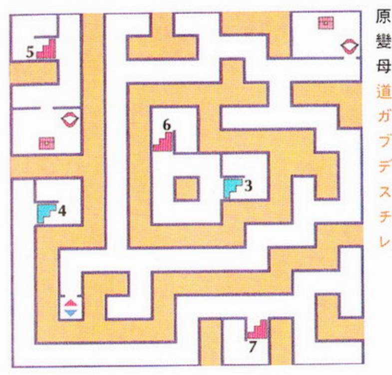
グロック26×1

AK47×1

ショットシェル×1

さそりムチ×1

塞貝克大樓（セベクビル）3F



原本位於地下的研究所似乎因異變的關係移動至3F去了。麻希的母親也是在該研究所工作。

道具

ガラガラドリンク×1

ブラックシューズ×2

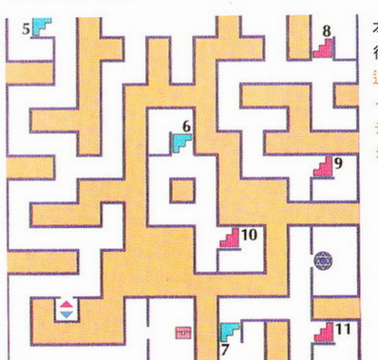
ディスシック×1

スペクトラベスト×1

チタニウムガード×2

レイヴァンフェザー×1

塞貝克大樓 4F



本樓層的房間空無一人，只能取得道具。

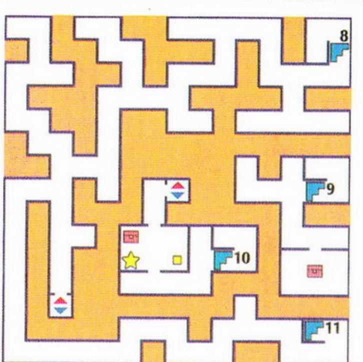
道具

イングラム×1

デルタストーム×1

ショットシェル×1

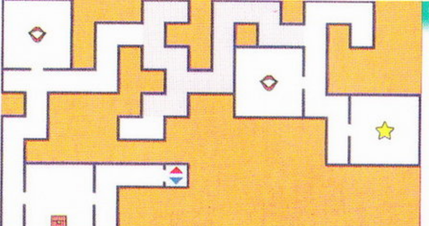
塞貝克大樓(セベクビル)5F



由頂樓的分公司社長室傳出了説話聲。似乎是神取與心腹手下在交談的樣子。在此樓要決戰武多，打敗他之後，調查書桌便會出現密道。

道具
- モスバーグ M500×1
- スペクトラベスト×2
- ショットシェル×1
- チタニウムガード×1
- バックソード×1

塞貝克大樓地下研究所



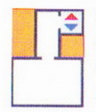
於各房間取得道具後，趕快到有空間歪曲裝置(デヴァ・システム)的房間去吧！

道具：
- アセイミナイフ×1
- チタニウムガード×2
- きずぐすり×1

塞貝克大樓電梯 5F



←神取野心的結晶．空間歪曲裝置。此裝置的失常招來意想不到的事態。選擇開關時，請選青色的按紐。



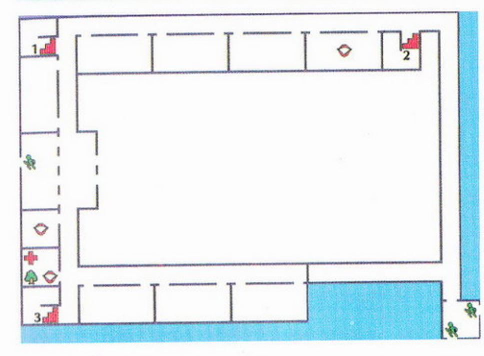
連接分公司社長室與地下研究所的隱藏電梯。如此一來就能追上神取了。

地圖 NO. ①

聖貂學園(異世界)

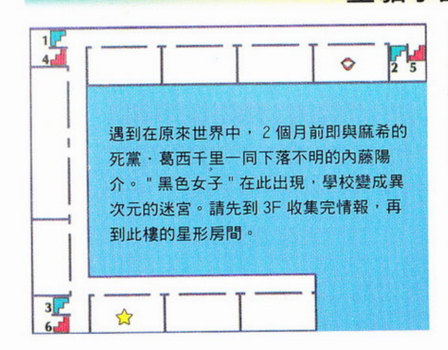
被失常的空間歪曲裝置(デヴァ・システム)捲入的主人公一行人發現自己身在半年前即已拆毀的舊體育館中。是因時空跳躍而被傳送至半前年的嗎？還是！？

聖貂學園(異世界)1 樓



保健室裡有牙子老師與夏美老師。總覺得這個世界的牙子老師很沒精神。似乎與主人公等人原來的世界並不完全相同。

聖貂學園(異世界)2F

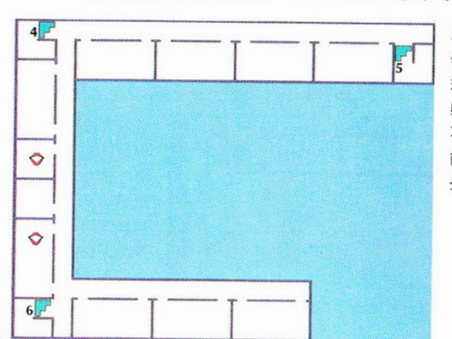


遇到在原來世界中，2 個月前即與麻希的死黨．葛西千里一同下落不明的內藤陽介。"黑色女子"在此出現，學校變成異次元的迷宮。請先到 3F 收集完情報，再到此樓的星形房間。



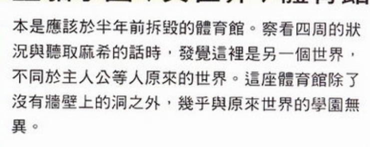
↑原來的世界中，為幫忙家計而工作的開朗學生姬野。在這裡是一個炫耀有錢，在學校不受歡迎的討厭鬼。

聖貂學園（聖エルミン學園）(異世界)3F



此樓層中除了美術室與學生會室之外一概無法進入。在原來的世界中與陽介一起下落不明的葛西千里據說在1個月前被黑色女子帶到某處去了。

聖貂學園（異世界）體育館



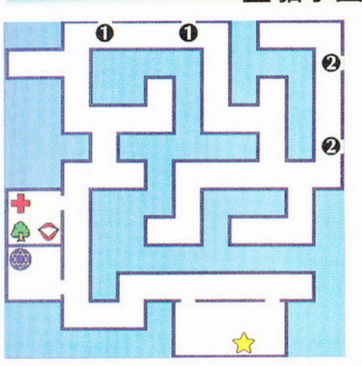
本是應該於半年前拆毀的體育館。察看四周的狀況與聽取麻希的話時，發覺這裡是另一個世界，不同於主人公等人原來的世界。這座體育館除了沒有牆壁上的洞之外，幾乎與原來世界的學園無異。

地圖 NO. ①

聖貂學園（異世界）異變後

因"黑色女子"而變成異次元迷宮的聖貂學園（聖エルミン學園）。出口全被阻塞住，任何人也走不出學園。除了找出她之外，已經沒有其他可以逃離此地的辦法了。

聖貂學園（異世界）異變後 1

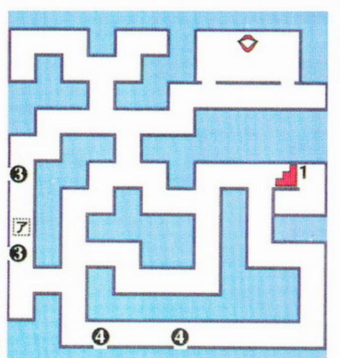


可在校內自由走動，向各間教室的學生打聽異變後的情報。只是無法走出學園。沒有樓梯的區域須使用教室的門移動至其他區。

聖貂學園（異世界）異變後 2

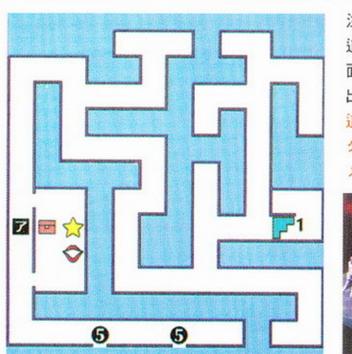
教室裡有陷入恐慌狀態的女學生。只要利用編號1的門就能移動至編號3。

聖貂學園（異世界）異變後 3



麻希以前好像曾經遇見貌似 " 黑色女子 " 的少女。使用樓梯即可移動至異變後 6 之處。

聖貂學園（異世界）異變後 4



注意美術室前的落穴。在美術室取得道具後，趕快到下一個樓層去吧！裡面會遇到玲司及一隻惡魔，玲司會叫出超我，並擊敗惡魔。（圖 1）。

道具

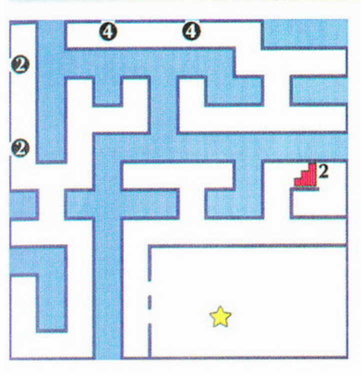
ターコイズ×2

メタルガード×1



←圖 1

聖貂學園（異世界）異變後 5

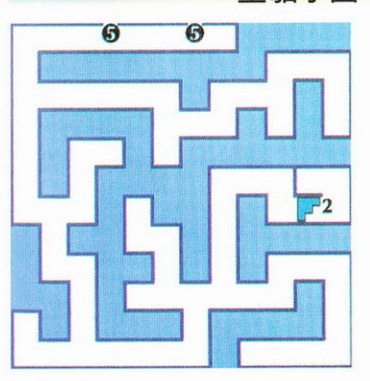



此樓層可通往中庭。在此要決戰頭目テッソ（圖 2），頭目戰終了後陽介再度登場。他說想請主人公們見一個人而催促小隊前往恢復正常的學校 3 樓圖書館去。

⬇圖 2



聖貂學園（異世界）異變後 6



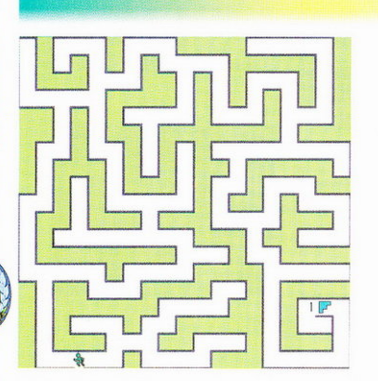
此區沒有事件。可由此使用樓梯與門扉移動至 4 、 5 。（主要是由此樓梯通到異變後 5 那層）。



遺跡

來此地之前，先到世界地圖編號 2 的靈神神社收集情報，再到地圖編號 11 的便利商店買武器，在地圖編號 12 的陽光街（サンモール街）也可買到物品。
到遺跡之前，會與各式各樣的惡魔交涉（コンタクト）吧！假使錯過了取得合體卡的機會，就到遺跡去吧！一定會有所收穫的。（此地可以後再來）。

遺跡 B1F

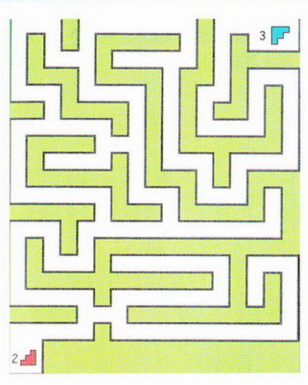


遺跡 B2F-a

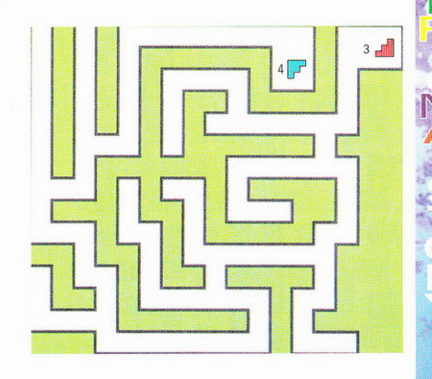
遺跡 B2F-b

在過完デヴ・ユガ迷宮後，就可下 B2F-b

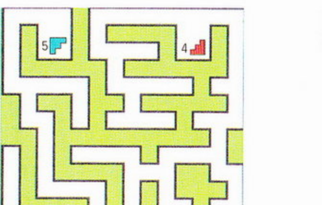
遺跡 B3F



遺跡 B4F

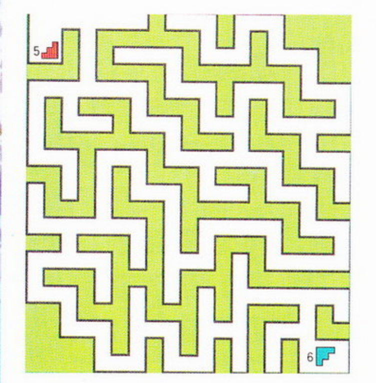


遺跡 B5F

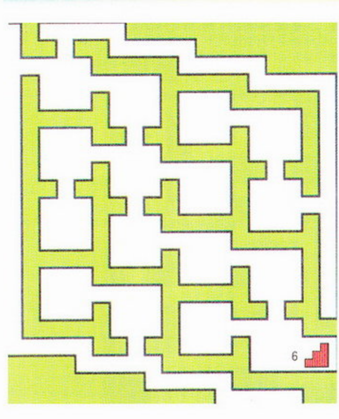


從此處開始的敵人就比デウァ・ュガ的敵人厲害了。

遺跡 B6F



遺跡 B7F





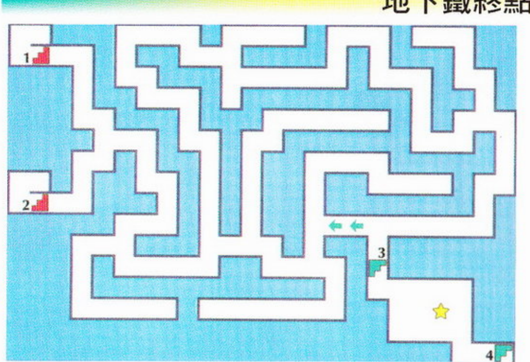
➡若故事沒有進展至某個階段，B2F-a 的門是不會開啓的。但是因爲會有許多惡魔出現，是收集合體卡的最佳場所。

地圖 NO. ④

地下鐵終點站

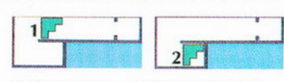
帶著在資料館取得的破魔の鏡(圖 3)到佔城鎮整個東半部的荒地區去。通往東邊的路只有地下終點站(ターミナル)。可是那裡卻有新的試練在等待他們。

地下鐵終點站西



地下鐵終點站西入口

中規模的異次元迷宮。陷阱設置在兩處(移動地板)。頭目戰結束時"黑色女子"會出現，但與小隊交談之後，對著大家吟唱咒文然後便消失了。

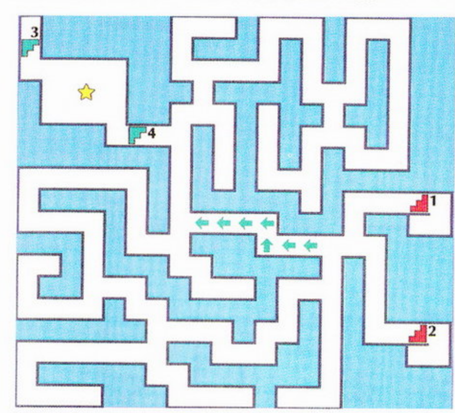


城鎮的西半部，樂園區的終點站入口。



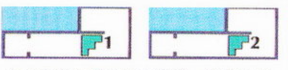
←圖 3

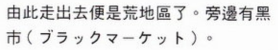
地下鐵終點站(ターミナル)東



鑽過兩個陷阱之後，趕緊到出口去吧!
無事件發生。

地下鐵終點站東 入口



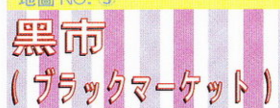


由此走出去便是荒地區了。旁邊有黑市(ブラックマーケット)。

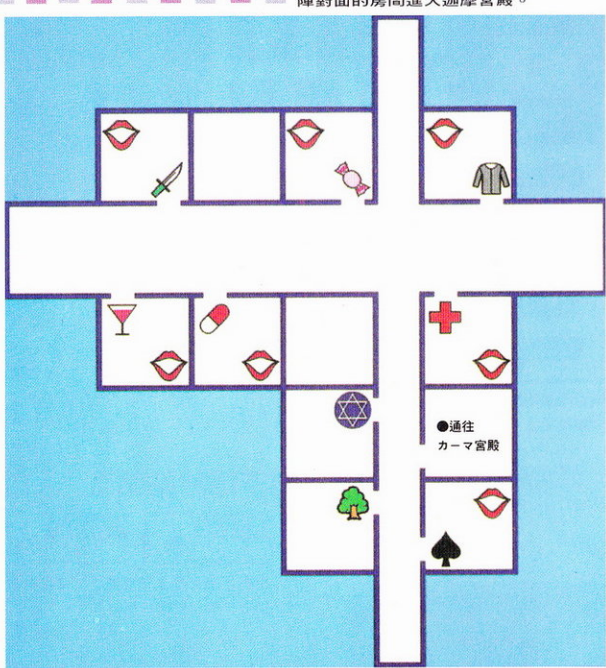


↑圖 4 決戰頭目 3 ゲソトス Jr.

地圖 NO. ⑤



要進入荒地區的內部必須通過黑市（在黑市內以酒吧裡的情報最重要）。那是個由後宮女王（ハーレムクイーン）所統治，一旦踏入後最後誰也無法逃出去的危險世界。打聽完情報後，就可從合體陣對面的房間進入迦摩宮殿。



地圖記號解説

藥局	洋品屋	便利商店	賭場	酒吧	點心店	私人診所	合體陣	榆槐樹

賭場

C1 = 100 元

賭場	
すいてんぐうのおふだ	C2500
くろいガータベルト	C3000
かみなりおこし	C3500
かるたぞう	C4000
フレイダインストーン	C1000
グラダインストーン	C1000
えいはのせきばん	C3000
ぐしのせきばん	C3000
こくじょうのせきばん	C3000
ベトラマストーン	C1000
パララマストーン	C1000
ポイズマストーン	C1000
シシリッカストーン	C1000
こうはのせきばん	C3000
せいもんのせきばん	C3000
まんげつのせきばん	C5000

便利商店

便利商店	
グレイゴースト	30400 元
ストライクガン	34000 元
ひえんれんぱつほう	24800 元
ファントムキラー	29600 元
SPASIS	36800 元
MADMAX	40000 元
ステアー AUG カービン	30000 元
FA-MAS カービン	36000 元
ますいだん	6400 元
メイジキラー	9000 元



洋品屋

洋品屋	
あかつきのこて	14800 元
すずなりのぐそく	8400 元
パレードブーツ	10800 元
あかつきのぐそく	14000 元
かぜよみのかぶと	10000 元
パレードヘルム	12800 元
あかつきのかぶと	16000 元
こんじきのよろい	26000 元
パレードアーマー	31200 元
あかつきのよろい	34400 元
はまがりのこて	9200 元
パレードガード	12000 元

點心店

點心店	
つるつるドロップ	300 元
かめかめキャンディ	500 元
チューインソウル	500 元
ぎんのマニシャ	900 元
マジカルガード	1500 元
フィジカルガード	1500 元
はんごうこう	6000 元
ユアシールド	2000 元
ふうまのすず	1260 元
ヒランヤ	1200 元
アギダインストーン	8000 元
ブフダインストーン	8000 元
ガルダインストーン	8000 元
マグダインストーン	8000 元
ザンダインストーン	10000 元
ジオダインストーン	10000 元

藥局

藥局	
ガラガラドリング	200 元
きずぐすり	100 元
ほうぎょく	2000 元
マッスルドリンコ	300 元
ちがえしのたま	3600 元
はんごうこう	8000 元
ディストーン	300 元
ディスパライズ	300 元
ディスポイズン	300 元
ディスシック	500 元
みかづきのせきばん	8000 元
はんばつのせきばん	14000 元
ポズムディストーン	14000 元
パラランディストーン	14000 元
ペトラディストーン	14000 元
シシリディストーン	14000 元

地圖 NO. ⑤

迦摩宮殿（カーマ宮殿）

統治黑市的後宮女王（ハーレムクイーン）。黑市的居民一方面稱讚她的美貌和繪畫才能，一方面又害怕她不可思議的力量。身爲人們讚美和畏懼對象的她，她的眞面目是……

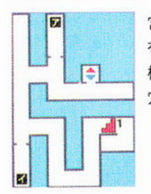
迦摩宮殿 B1F



從黑市進入宮殿後會來到這裡。這裡只有樓梯，趕緊到 B2 去。

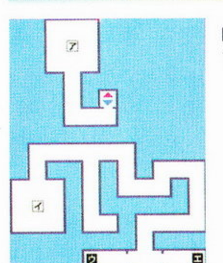
⬆眾人對後宮女王的眞面目大感震驚。雖然很清楚把她逼到這種地步的是自己，但麻希仍然試著喚醒她的友情。

迦摩宮殿 B2F



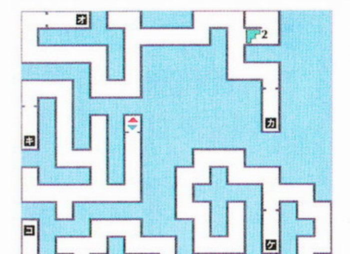
宮殿中門的前方設有陷阱。因爲沒有樓梯，所以利用落穴或電梯吧！

迦摩宮殿 B3F



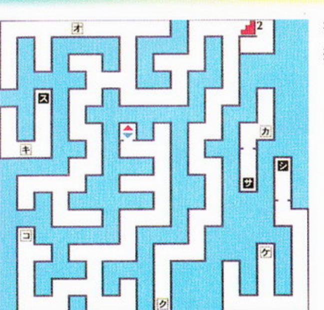
因爲沒有樓梯，所以要到下一樓好像只得利用落穴了。若是從 2F 的落穴落下來時，就使用電梯吧！

迦摩宮殿 B4F



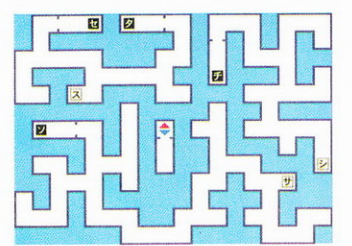
有樓梯和電梯，但也有 6 個地方設有落穴。這一樓沒有事件、道具。

迦摩宮殿 B5F



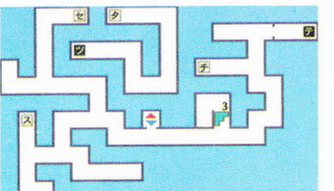
有許多落穴。雖沒有往下走的樓梯，但搭電梯的話可以直達 B7F 。

迦摩宮殿 B6F



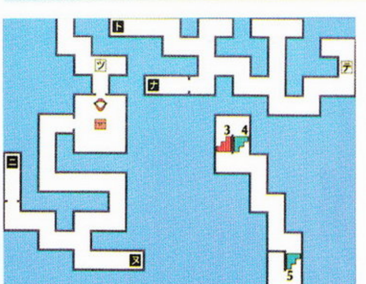
這一樓沒有樓梯。若是從上一樓的落穴來到這一樓時，到 B7F 的移動方法就只能同樣利用落穴。

迦摩宮殿 B7F



電梯是到此樓爲止。之後只能使用被設置許多的落穴或樓梯。電梯到樓梯的通路沒有陷阱，應該可以馬上通過。

迦摩宮殿 B8F



有間房間掛著已失蹤的葛西千里的畫。看了那幅畫的稻葉正男（マーク）嚴酷地評論說那畫徒有表相而沒有靈魂。

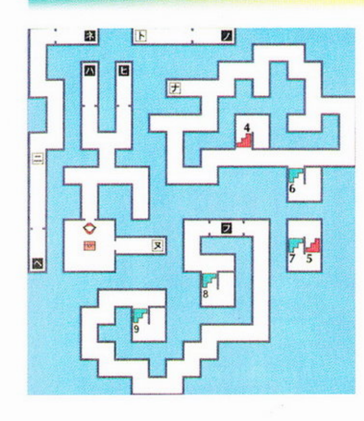
道具

マラカイト×1

メタルカード×1

AGL インセンス×1

迦摩宮殿 B9F

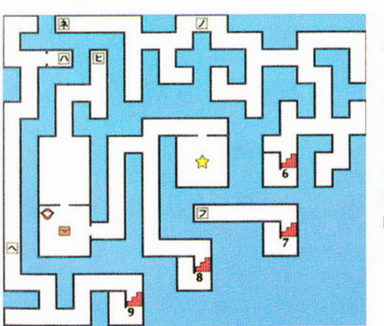


邊注意落穴邊往樓梯走。這層樓有女王的畫的展覽室。沒有道具（寶箱有陷阱，都不要拿）。



⬆圖 5

迦摩宮殿 B10F



即使到達了後宮女王的所在也會被吹到黑市內的酒吧去。再去一次時就會和後宮女王（葛西千里）戰鬥。＜答話時選：麻希の繪の方が上手い－－麻希的畫圖技巧很好。便只剩下主角及麻希和後宮女王決戰＞。

道具

LUK インセンス×1

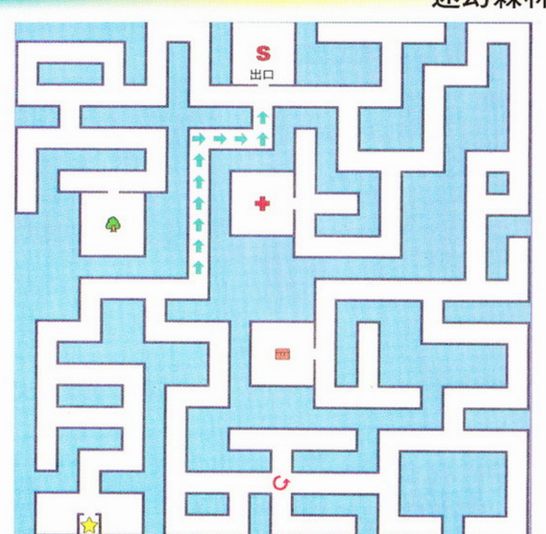
オニキス×1

地圖 NO. ⑥

迷幻森林（迷いの森）

"黑色女子（黑い女の子）"和神取居住的神力之城（マナの城），必須有"白色女子（白い女の子）"所擁有的粉盒（コンパクト）才能進去。主人公們朝少女所在的迷幻森林前進，結果會回到樂園區（サイド）。請先到神力の城聽取情報，再去迷幻森林。

迷幻森林



大規模的異次元迷宮。去"白色女子（まい）"所在的點心之家（お果子の家）途中有1個回復點和1個儲存點。不是很複雜的地圖，所以應該能夠到達目的地不會迷路。在這裡小隊初次知道兩個少女的關係。（答話時選：逃げるな－－不逃，再選：自分のため－－爲了自己，最後選：その答えを探すため－－爲了找尋答案）。

道具

はんぶんのコンパクト（和白色女子談話後得到的）。

ジャストドゥイット×1

フィオウルライニージ×1

メタルカード×1

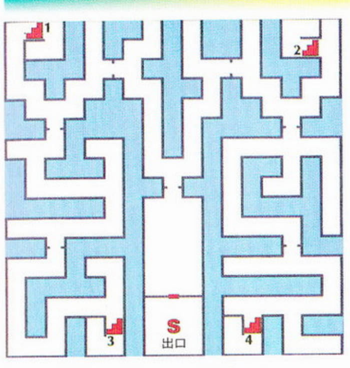
ムーンストーン×1

地圖 NO. ⑦

神力之城（マナの城）

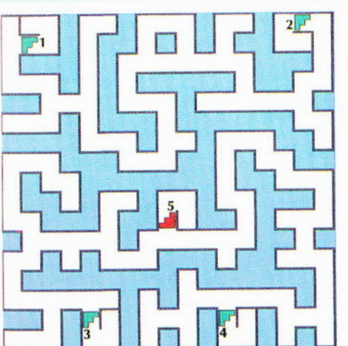
森林中少女交予的粉盒（コンパクト）和麻希的很像。雖感到困惑，但她仍隨主人公們前往神力之城。如果能夠見到神取與光子（あき）相信所有的謎題都會解開。

神力之城 1F



將粉盒嵌入入口的裝置中門就會打開。但是之後粉盒隨裝置一起消失了。可以從迷宮內部的樓梯到下一樓去。

神力之城 2F



到3樓只能從迷宮中央的樓梯上去。沒有陷阱。

神力之城 3F

到下一層樓的樓梯有 2 處。這層樓沒有事件、道具。趕快到 4 樓吧！

神力之城 4F

只要通過約占地圖四分之一的暗色區域，應該就能輕鬆地往下一層前進。除此之外沒有陷阱。

神力之城 5F

終於得到兩個粉盒的神取創造出混沌之鏡，藉其力回到原來的世界去了。（決戰頭頭：サルワ，牠會各種絕招，尤其是弓系的超絕招＂伍絕切羽＂最爲厲害）。

道具

トパーズ×1

TEC インセンス×1

プレザン×1

ホワイトタブレット×1

アクアマリン×1



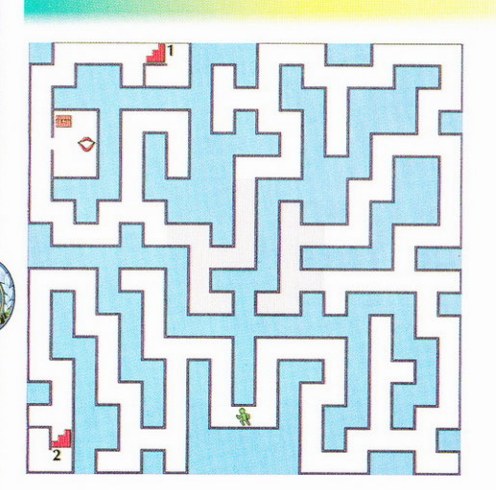
←得到混沌之鏡的神取隨心所欲地改造原來的世界。讓人想到終於得到與神同等之力的他是否已無人能敵了呢。

地圖 NO. ⑧

鬼屋（幽靈屋敷）

藉由混沌之鏡，神取達成了他的野心。因爲追逐回去原來的世界的神取和光子（あき），主人公們來到了連接兩個世界的鬼屋，結果會意外地再遇到他。

鬼屋 1F



遇到和主人公們一樣被彈到異世界的塞貝克（セベク）研究所的科學家。可以從他們那裡聽到有關次元通路的事。

道具

ガーネット×1

メタルカード×1



←從鬼屋的科學家那裡聽到有個房間有次元通路的奇怪傳聞。那房間裡面有什麼呢？

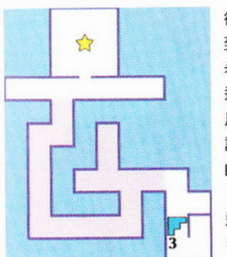
鬼屋 2F

這層樓也有與主人公們相同經歷的科學家。登上 3 樓的樓梯只有一處。沒有通過暗色區域就無法上去。

道具

VIT インセンス×1

鬼屋 3F



從有次元通路的房間聽到女性的聲音。呼叫麻希的那個聲音的確曾聽過，但麻希本人卻毫無反應。此時有對話選擇讓你決定要不要與麻希的母親漢莉緹（ハリティー）戰鬥。答話時選：ハリティーと戦わない（不和漢莉緹戰鬥）。



↑圖 6

德瓦・瑜珈

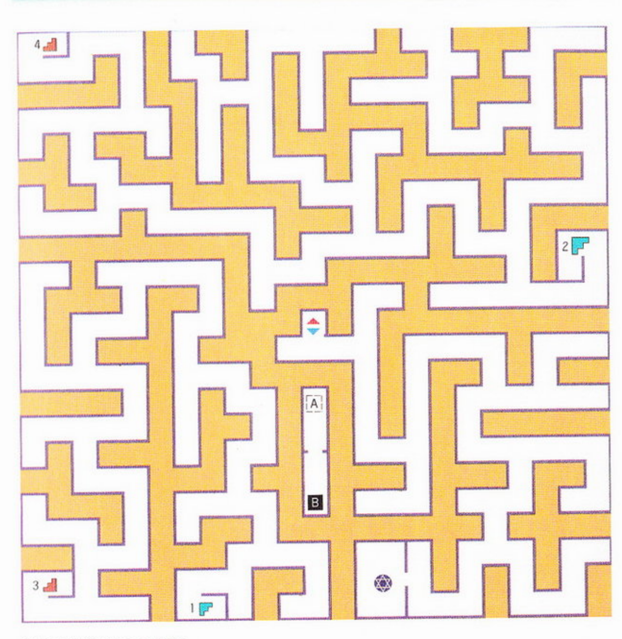
神取和光子（あき）藉由混沌之鏡所創造出來的新城砦——德瓦・瑜珈。雖然知道已敵不過得到鏡子的神取，但主人公們仍朝最上一層前進。

德瓦・瑜珈 1F

開始處

這層樓各有一處回復點和儲存點。搭儲存點旁邊的電梯可以移動到 3F 。

德瓦・瑜珈 2F



從電梯或樓梯會有點遠，
去一趟合體陣看看吧！

德瓦・瑜珈 3F

遭遇被神取洗腦了的 SP 兩人。可以和他們談話。

道具：

ＳＴＲインセンス×1

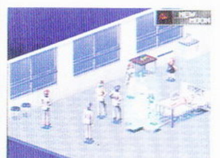
ブラックタブレット×1

壊れたコンパクト×1

緑のコンパクト×1

鏡のかけら

麻希的房間



↑圖 6

德瓦・瑜珈 4F

有寶箱的房間裡有被洗腦的 SP 和覺得他們很可疑的科學家。

道具：

タンザナイト×1

ＨＰインセンス×1

メタルカード×1

德瓦・瑜珈 5F

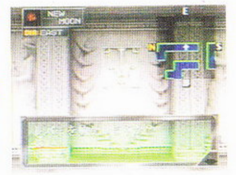
按下裝設在很多地方的開關後地圖就會改變（圖 7）。還變有落穴。在有 3 位科學家的房間得到道具後就往下層樓前進。

道具：

オパール×1

アメジスト×1

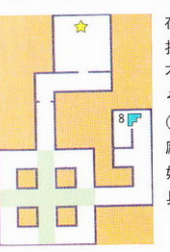




↑圖 7

德瓦・瑜珈 6F

在田字形的路時，要踏出一個紅色的十字來，擋住的門才會打開（踏一次地板會出現紅色，再踏同個地板時，紅色就會不見）。終於到了光子（あき）和神取的所在 <答話時選：その答えを探すため——爲了找尋答案>。與神取戰鬥之後（打敗神取後，他會變身而更厲害，但較怕降魔系的魔法），麻希無法接受從他口中説出的眞相。然後小隊去追跑開的她，往 3F 麻希的房間前進。（在房間內可得到三樣重要道具）。



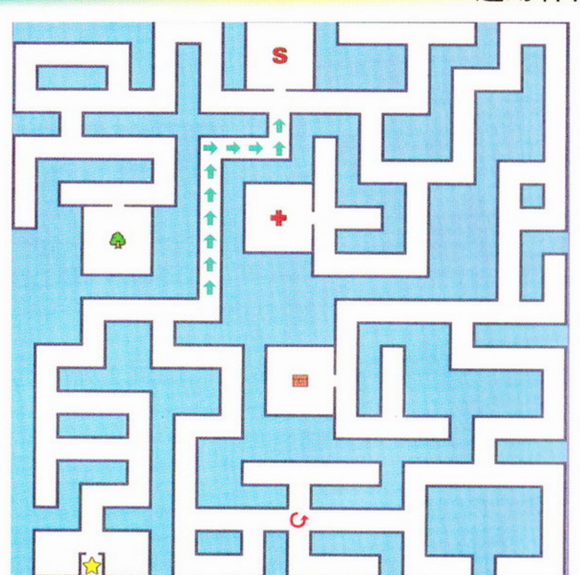
→圖 8

地圖 NO.6

迷幻森林

光子（あき）和昧子（まい），還有麻希。現在所有的符號都一致了。他們能把再度將自己封閉的麻希帶回去嗎？從她的孤獨感產生的世界……

迷幻森林

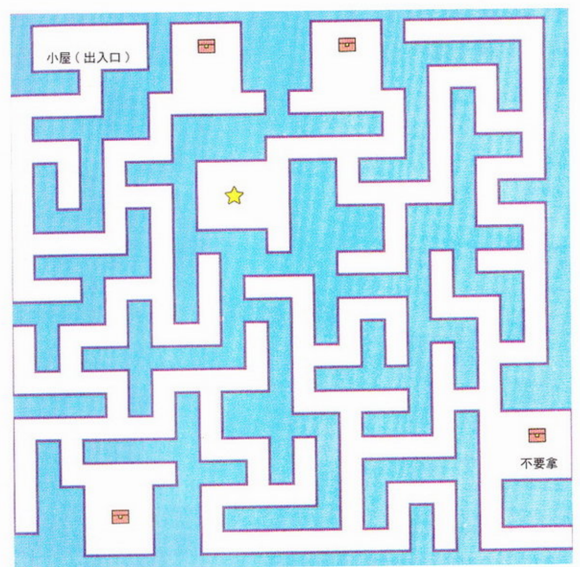




和穿白衣的小麻希談完話後，便可進入森林深處（圖 10）。

←圖 10

迷幻森林深處



對話時選：そうかもしれない（也許是那樣）……（圖 11），然後麻希就會加入。

道具：

バール×1

メタルカード×1

SP インセンス×1

ルビー×1

ブルータブレット×1

ませき×1



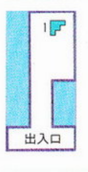
↑圖 11

地圖 NO. ？

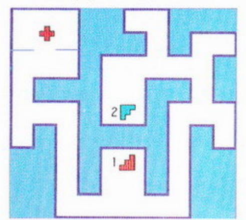
靈神石洞（アラヤの岩戸）

先到神社去，答要後，會只剩下主角和麻希兩人，到神社後面的小屋，便可進入靈神石洞。不僅是麻希，每個人都各自懷著煩腦而活著。在搜尋麻希的意識而到達的場所重新檢視自己的內心時，即將有事發生在他們身上。

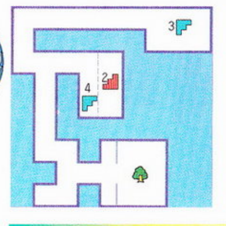
靈神石洞 B1F



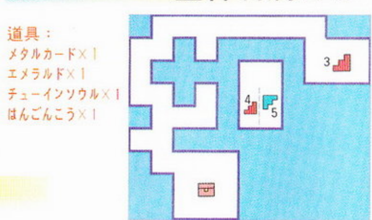
靈神石洞 B2F



靈神石洞 B3F

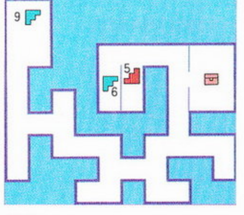


靈神石洞 B4F



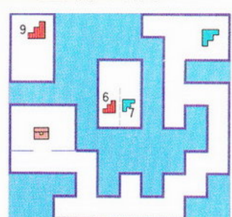
道具：
メタルカード×1
エメラルド×1
チューインソウル×1
はんごんこう×1

靈神石洞 B5F



道具：
クリムゾンタブレット×1

靈神石洞 B6F



道具：
ドラゴンスケイル×1
サクァイア×1
ほうぎょく×1
アレキサンドライト×1
ダイアモド×1

靈神石洞 B7F



靈神石洞 B8F

在此樓的房間內可依據以前所回答的關鍵句，來判定主角所得到的東西（圖 12）。

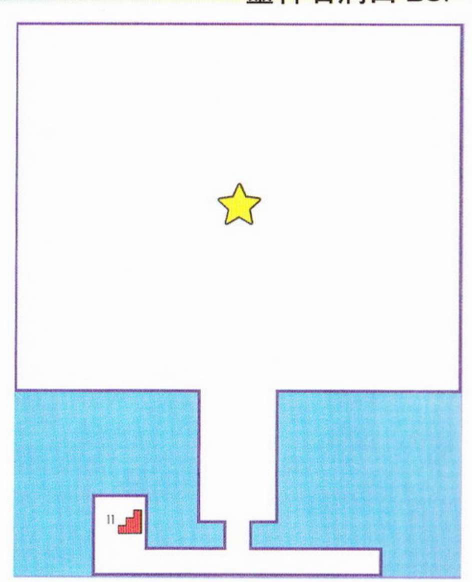




↑圖 12

PERSONA STORY

靈神石洞口 B9F



在此樓可得到”青いコンパクト”。



⬆圖 13　拿到青いコンパクト

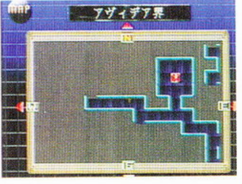
走出靈神洞後，先回神社去，然後同伴會再加入；接著到學校去，在學校 3 樓的圖書室內本來打不開的門（圖 14）進入アヴィデア界，此地的迷宮非常大，因爲是最後的迷宮了所以各位玩家慢慢地走。只要是正方形的地方就千萬別走，否則會一直往下掉（如圖 15）。

來到最後的魔頭：パンドラ前時，便要和牠決戰（圖 16），打敗牠之後，牠會變成人形蝴蝶的模樣，此時的牠會 2 次攻擊用魔法則是幫牠補血，但較怕直接攻擊系的特技，再次將牠打敗之後，便可看到結局。



⬅圖 14



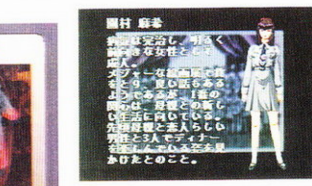


➡圖 15

重點：

1. 將超我練到等級 8 之後，如果將之刪除，將可得到東西（強力武器或防具）
2. 每過完 1 個迷宮後，便可到賣武器、防具的地方去看看，因爲他所賣的東西是會改變的。
3. 愚者的卡片有 3 張，但要如何合成，目前仍然不清楚。

⬅圖 16



⬆結束畫面



⬇愚者卡片 1
カマクラゴロウ

⬆愚者卡片 3
テンジクトクベイ



⬆愚者卡片 2
ナルカミ



惡魔 Devil

此處介紹原野和迷宮中出現的惡魔。和惡魔的交涉（コンタクト）成功的話會得到合體卡。不過，即使與業魔與超人交涉，對方也不會給予合體卡，要注意。

鬼族

鬼族 鬼女

火炎、冰結、疾風、地震的攻擊對鬼女較有效，槍不太有效。

LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
59	ランダ	590	472	メギドラストーン	メギドラ　マハグラダイン　セクシーダンス　バラライズ　たいあたり
51	ダーキニー	510	408	はんこんこう	フレイダイン　マハジオダイン　こもりうた　ヘルズアイズ　ろうがてんちゅうぎり
43	サロメ	430	344	マハザンマストーン	ジオダイン　マハザンマ　かなしみのワルツ　セクシーダンス　あんばそうひそう
34	アルケニー	340	272	マハグライバストーン	グラダイン　マハグライバ　めっさつちゅうせん　たいあたり　まひひっかき
29	イワテ	290	232	ぎんのマニシャ	メギド　マハジオンガ　こもりうた　いちもんじぎり　あついくちづけ
23	セイレーン	230	184	マハグライストーン	グライバ　ザンマ　きょうらんのうた　こもりうた　キャンディボイス
17	ヨモツシコメ	170	136	ぎんのマニシャ	フレイ　グライ　にだんづき　どくひっかき　デスタッチ

※所持アイテム＝所持道具

鬼族 邪鬼

電擊系、核熱系、衝擊系的魔法對邪鬼有效。槍對有的邪鬼很難奏效，要注意。

LV.		HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
61	ヘカトンケイル	610	427	エメラルド	マグナス　メガトンレイド　バイパースマッシュ
53	ギリメカラ	530	371	ぎんのマニシャ	ブフーラ　デビルスマイル　どくガスブレス　ドラムロールパンチ
42	ラクシャーサ	420	294	ムーンストーン	ガルーラ　せつなさみだれうち　せいげきは
35	オセロット	350	245	ブリザストーム	アギラオ　ほのおのかべ　パララアイズ
27	サラシナヒメ	270	189	ガラガラドリンク	アギ　こもりうた　あついくちづけ
19	オーガ	190	133	オニキス	マグナ　いかりのてっけん　ごくらくおとし
13	グレムリン	130	91	つるつるドロップ	ブフ　あいのムチ　ふこうのフラダンス

鬼族 地靈

地靈可以用斧系的武器給予損害。電擊系的魔法無效。

LV.		HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
54	ウベルリ	540	540	マグダインストーン	マハマグダイン　マハマグナス　マグナス　からさでやおろずうち
45	カワンチャ	450	450	アギダインストーン	マグダイン　アギダイン　らくようさんだんうち　とうしょうは

※所持アイテム＝所持道具

LV.		HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
32	ドヴェルガー	320	320	マハマグナスストーン	マハマグナス　マグナス　てんきょうじバクダン　スウィートトラップ
20	コボルト	200	200	ませき	マグナス　アギ　ごくらくおうじょうは
11	レプラホーン	110	110	マハマグナストーン	マハマグナ　ガル　いかりのてっけん　ドラムロールパンチ
4	ノッカー	40	40	アームガード	マグナ　どとうのれんだ

鬼族 妖鬼

建議用斧系武器對付妖鬼。魔法不太有效，所以最好不要使用。

LV.		HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
52	ヤクシャ	520	416	マハンマストーン	マハンマ　シシリディ　らくようさんだんうち　ひかりのさばき　とうしょうは
44	プルシキ	440	352	おにぐるま	リカームドラ　ペトラディ　えいごうくりからげり　おしつぶし　しゅうらいげき
37	ヤクシニー	370	296	バルディッシュ	マハンマ　パララディ　たかまれっぷうだん　セクシーダンス　ろうがてんちゅうざり
32	ピコリュス	320	256	ヘキサドライブ	ハマオン　ペンパトラ　しちしきれんごくは　ふめつのくろ　えいえんのしろ
25	トケビ	250	200	パララディストーン	リカーム　シシリディ　らいていげり　マヒばり　ドラムロールパンチ
16	ハンニャ	160	128	ぐれんのムチ	ハンマ　ポズムディ　れんぞくうち　つくもばり　パニックボイス

※所持アイテム＝所持道具



名稱	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
イヒカ	8	80	64	モップ	パトラ　ディア　スピンキック　じゅうのなみ　みずのかべ

外道 業魔

即使與這種種族交涉成功也無法得到合體卡。

名稱	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
アラガンス	55	483	830	—	バルザック　マハジオンダイン　マハグラダイン　マハザンダイン　メキドラオン
レイジネス	52	515	786	—	デサンガ　マハエイハ　マハムド　マドール　クイッカ
ベリカシティ	50	441	724	—	クイッカ　マハラギダイン　マハブフダイン　マハマグダイン　マハガルダイン
ジェラシー	49	384	696	—	マドール　デスティカ　シシリッカ　ペトラマ　パラライマ
グリード	47	379	629	—	マカジャマ　マハコウハ　マハンマ　リカームドラ　ディアラハン
オブスィーン	45	328	587	—	マリンカリン　デカバー　デライト　スランバ　マカジャマ

外道 外道

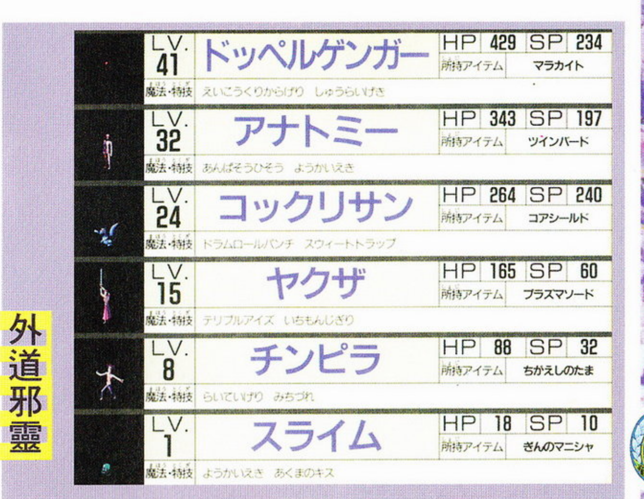
這種種族雖不太擅長魔法，但一定擁有非常強力的特技。

名稱	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
グリーミーズ	68	748	816	ジオダインストーン	パララアイズ　ヘルズアイズ　テリブルアイズ　マハジオダイン
シャドウ	50	550	300	メタルカード	からさでやおろすうち　せいげきは

※所持アイテム＝所持道具

鬼族外道

外道邪靈



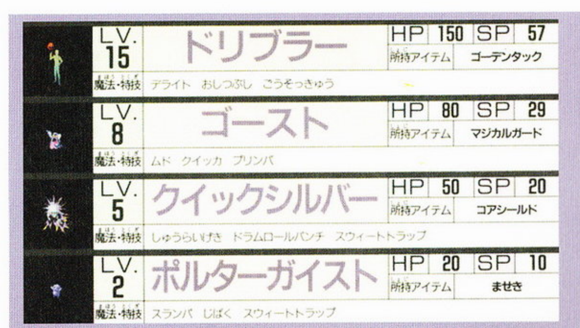
名稱	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
ドッペルゲンガー	41	429	234	マラカイト	えいこうくりからげり　しゅうらいげき
アナトミー	32	343	197	ツインバード	あんばそうひそう　ようかいえき
コックリサン	24	264	240	コアシールド	ドラムロールパンチ　スウィートトラップ
ヤクザ	15	165	60	プラズマソード	テリブルアイズ　いちもんじぎり
チンピラ	8	88	32	ちかえしのたま	らいていげり　みちづれ
スライム	1	18	10	ぎんのマニシャ	ようかいえき　あくまのキス

邪靈 惡靈

整體而言，火炎、冰結、疾風、地震四種屬性的魔法對這種種族很有效。

名稱	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
レギオン	45	450	225	キンモウキュウビノムチ	ヘルズアイズ
クチサケ	34	340	130	ティスパライズ	マハムド　バルザック　あついくちづけ　マヒかみつき
ハナコサン	25	250	99	ませき	マハエイハ　ジバブー　あんばそうひそう
ブキミチャン	19	190	68	まじょうせん	ムドオン　じばく　ふこうのフラダンス

※所持アイテム＝所持道具



	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
ドリブラー	15	150	57	ゴーデンタック	デライト おしつぶし こうそっきゅう
ゴースト	8	80	29	マジカルガード	ムド クイッカ プリンバ
クイックシルバー	5	50	20	コアシールド	しゅうらいげき ドラムロールパンチ スウィートトラップ
ポルターガイスト	2	20	10	ませき	スランバ じばく スウィートトラップ

邪靈 屍鬼

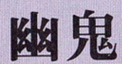
除了神經系以外的魔法，其他魔法對屍鬼都有效，但用劍等突刺的攻擊很難奏效。

	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
ゾンビペインター	41	410	205	アダマンチウムクロー	マハザンダイン みちづれ ようかいえき
ザップ	35	350	190	けんこんせき	ウイルスかみつき どくガスブレス ごくらくおうじょうは
テケテケ	26	260	285	ディストーン	ウイルスかみつき せきかかみつき ボーンクラッシュ
ゾンビコップ	11	110	135	ディスパライズ	シングルショット マヒひっかき
ゾンビナース	5	50	90	きずぐすり	こうそっきゅう ひっかき
ゾンビチャン	4	40	75	マジカルガード	ひっかき

※所持アイテム＝所持道具

邪靈

	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
ゾンビクン	3	30	25	アームガード	ひっかき
ゾンビサン	1	10	5	QQメット	ひっかき



邪靈 幽鬼

魔法對這種種族不太有效，要注意。用槍一舉解決比較有效。

	LV.	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
ミヤスドコロ	66	660	580	カルカッタみやげ	マハムド すいしょうのかべ
ヴェータラ	54	540	270	パール	ウイルスひっかき どくガスブレス
ドゥルジ	47	470	235	フィジカルガード	ヘルズアイズ ウイルスかみつき ようかいえき
ヤカー	34	340	170	ディスシック	シシリッカ ちのれっぷう
キャリー	28	280	140	つるつるドロップ	テリブルアイズ しゅうえんのあお さんらいげき せいげきは
エンク	21	210	105	マラカイト	しょうのあか マヒひっかき
フジムスメ	12	120	60	ディスパライズ	ルナトラップ パララアイズ
ガキ	3	30	15	ディスポイズン	かみつき どくひっかき デスタッチ

※所持アイテム＝所持道具

獸族 魔獸

對獸好像還是用鞭最有效。就是說……可用魔法也可不用魔法。

LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
54	ドウン	405	486	ちがえしのたま	テトラカーン　マカカジャ　メギドラオン　アススブレス　かいてんげき　どくばり
46	セルケト	345	414	ガーネット	タルカジャ　デカジャ　マヒばり　ウイルスひっかき
37	オルトロス	277	333	メギドストーン	ラクカジャ　デクンダ　メギドラ　バインドボイス　どくひっかき　たいあたり
29	ゲンクロウ	231	261	スパイクソマイ	テトラジャ　マカラカーン　デカジャ　ひっかき　デスベルタンゴ　つくもばり
20	ネコマタ	150	180	かめかめキャンディ	タルカジャ　ラクンダ　ひっかき　キャンディボイス
12	カーシー	90	108	シャドウニードル	スクンダ　ラクカジャ　おしつぶし　マヒばり
6	ケットシー	45	54	つるつるドロップ	タルンダ　スクカジャ　かなしみのワルツ

獸族 妖獸

妖獸和魔獸一樣，用鞭最有效。槍系也很有效，群體出現時就用槍對付。

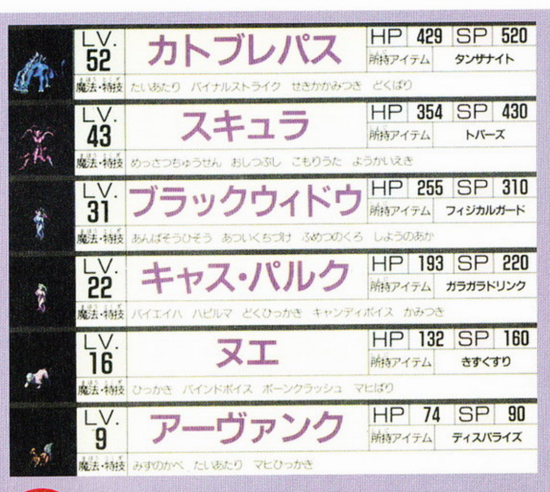
LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
75	フェンリル	825	750	マキシテンペスト	アイスブレス　メガトンレイド　バインドボイス　ひっかき　やみのしんぱん
63	マンガド	693	630	ナックルバロン	パニックボイス　ボーンクラッシュ　しゅうえんのあお

※所持アイテム＝所持道具



獸族

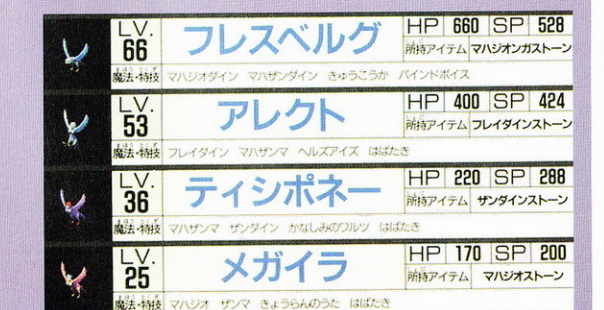
獸族
鳥族



LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
52	カトブレパス	429	520	タンザナイト	たいあたり　バイナルストライク　せきかかみつき　どくばり
43	スキュラ	354	430	トパーズ	めっさつちゅうせん　おしつぶし　こもりうた　ようかいえき
31	ブラックウィドウ	255	310	フィジカルガード	あんばそうひそう　あついくちづけ　ふめつのくろ　しようのあか
22	キャス・パルク	193	220	ガラガラドリンク	バイエイハ　ハピルマ　どくひっかき　キャンディボイス　かみつき
16	ヌエ	132	160	きずくすり	ひっかき　バインドボイス　ボーンクラッシュ　マヒばり
9	アーヴァンク	74	90	ディスパライズ	みずのかべ　たいあたり　マヒひっかき

鳥族 凶鳥

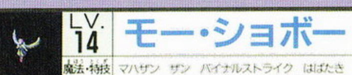
凶鳥中有劍系武器完全無效的傢伙。用地震系魔法攻擊吧！



LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
66	フレスベルグ	660	528	マハジオンガストーン	マハジオダイン　マハザンダイン　きゅうこうか　バインドボイス
53	アレクト	400	424	フレイダインストーン	フレイダイン　マハザンマ　ヘルズアイズ　はばたき
36	ティシポネー	220	288	ザンダインストーン	マハザンマ　ザンダイン　かなしみのワルツ　はばたき
25	メガイラ	170	200	マハジオストーン	マハジオ　ザンマ　きょうらんのうた　はばたき

PERSONA STORY

※所持アイテム＝所持道具



LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
14	モー・ショボー	100	112	マハザンストーン	マハザン　ザン　バイナルストライク　はばたき

鳥族　妖鳥

妖鳥就用投射武器或弓攻擊吧！要用魔法攻擊的話，重力系魔法很有效。

LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
55	ルフ	330	440	ブフダインストーン	マハガルダイン　ブフダイン　セクシーダンス　はばたき
47	アエロー	292	376	マハガルーラストーン	マハガルーラ　ガルダイン　つくもばり　はばたき
39	ケライノー	234	312	マハブフーラストーン	マハブフーラ　ガルーラ　スパイククロー　はばたき
28	オキュペテー	170	224	アクアマリン	マハラギオン　ガル　デスクロー　はばたき
19	タクヒ	114	152	マハガルストーン	マハーガル　ブフーラ　しゅうらいげき　はばたき
10	バー	60	80	メタルカード	マハーガル　アギ　スウィートトラップ　はばたき

人類　超人

即使與超人交涉成功，對方也不會給予合體卡。嗯～，是小氣鬼嗎？

LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
56	ブラックマン	492	321	メタルカード	えいこうくりからげり　パウダーショット　ロングショット
20	エージェント	222	99	メタルカード	からさでやおろずうち　ドライブショット　ミドルショット

※所持アイテム＝所持道具

LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
14	シークレットサービス	187	67	マッスルドリンコ	トングルショット　パウダーショット

飛天族　墮天使

魔法對アラストール、エリゴール、マルファス、ニスロク幾乎無效。

LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
71	アドラメルク	710	710	いちにちいちせん	デスティカ　テリブルアイズ　ふんしん　やみのしんぱん
65	ペイモン	650	650	えいはのせきばん	マハエイハ　うげつさいは　みちづけ　キャンディボイス
56	バルバトス	560	560	ディスパライズ	マハエイハ　ルナトップ　デビルスマイル　パララアイズ
48	ベリス	480	480	ぐしのせきばん	マハムド　しゃくねつしゃが　たいあたり　しょうのあか
41	アラストール	410	410	メタルカード	バイエイハ　ヒートウェイブ　ふめつのくろ　ヘルズアイズ
33	エリゴール	330	330	ふうまのわきざし	ジバブー　りゅうがせんかい　しゅうえんのあお
26	マルファス	260	260	ぎんのマニシャ	マリンカリン　らいていげり　ちのれっぷう　あくまのキス
17	ニスロク	170	170	つるつるドロップ	エイハ　ギルトアイズ
9	ウコバク	90	90	かめかめキャンディ	スランバ　ふこうのフラダンス

※所持アイテム＝所持道具



天使

魔法對ケルプ、ソロネ、ドミニオン以外的天使完全無效。得用武器攻擊。

LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
64	ケルプ	640	640	ほうぎょく	サマリカーム　マカラカーン　メギドラオン　ヒエロスグリュペイン　しゅうえんのあお
57	ソロネ	570	570	こうはのせきばん	マハコウハ　ディアラハン　ごぜつせっぱ　ギルトアイズ
52	ドミニオン	520	520	エンケラ	メディアラハン　テトラカーン　メギドラ　すいしょうのかべ　ヒートウェイブ
44	ヴァーチャー	440	440	バグナウ	ばいこうは　メディア　えいえんのしろ　しょうのあか
36	パワー	360	360	ターコイズ	ディアラハン　リカーム　テカジャ　にだんづき　てんのせんぷう
29	プリンシパリティ	290	290	マジカルガード	コウハ　テトラジャ　ギルトアイズ　さんらいげき
21	アークエンジェル	210	210	こくてききゅう	テトラジャ　ディア　メギド　ツインスラッシュ　じごくおろし
14	エンジェル	140	140	アセイミナイフ	メディア　スクンダ　ギルトアイズ



夜魔

對夜魔用槍以外的武器攻擊有效。用魔法的話……效果普通。

LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
64	ジャヒー	448	768	シシリッカストーン	シシリッカ　デカバー　セクシーダンス　あついくちづけ　ギルトアイズ

※所持アイテム＝所持道具



LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
58	トラソルテオトル	406	696	ペトラマストーン	ペトラマ　ムドオン　デサンガ
51	サキュバス	357	612	オパール	ドルミナー　マリンカリン　ムドオン　ルナトラップ　あついくちづけ
42	インキュバス	294	504	ロンギヌス	ドルミナー　デライト　セクシーダンス　あくまのくちづけ
34	ヒノエンマ	238	408	ちがえしまたま	デスティカ　マドール
27	パリカー	189	324	メタルカード	プリンパ　マカジャマ　デビルスマイル　つくもらんせんげき
19	リリム	133	228	ポイズマストーン	ムド　まりんかりん　ポイズマ　キャンディボイス　あついくちづけ　こもりうた
13	ナイトメア	91	156	パララマストーン	パララマ　スランバ　デスタッチ　かなしみのワルツ
7	ナハトコボルト	29	84	メス	ハピルマ　ドルミナー　バインドボイス　デスタッチ

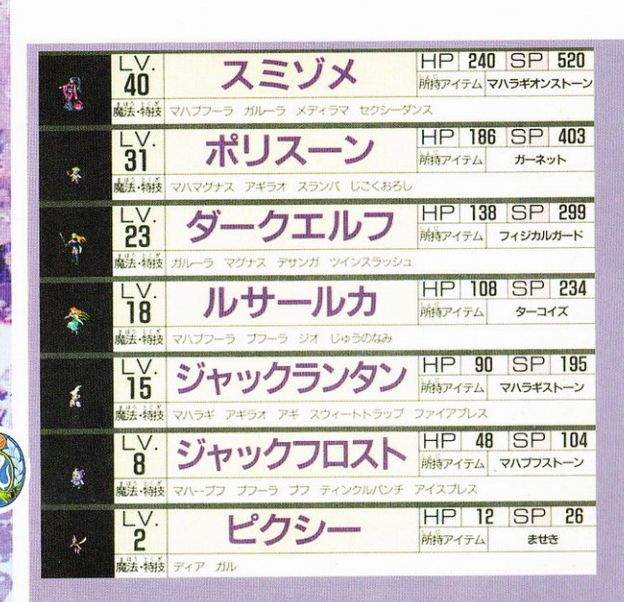


妖精

槍系武器對此種族很難奏效。以電擊系、核熱系、衝擊系、重力系魔法戰鬥吧！

LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
57	オベロン	342	741	グラダイントーン	マハラギダイン　グラダイン　デサンガ　デビルスマイル
49	ティターニア	294	637	ようとうニヒル	マハザンダイン　マグダイン　ディアラハン　こもりうた　デビルスマイル

※所持アイテム＝所持道具

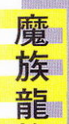


LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
40	スミゾメ	240	520	マハラギオンストーン	マハブフーラ　ガルーラ　メディラマ　セクシーダンス
31	ポリスーン	186	403	ガーネット	マハマグナス　アギラオ　スランバ　じごくおろし
23	ダークエルフ	138	299	フィジカルガード	ガルーラ　マグナス　デサンガ　ツインスラッシュ
18	ルサールカ	108	234	ターコイズ	マハブフーラ　ブフーラ　ジオ　じゅうのなみ
15	ジャックランタン	90	195	マハラギストーン	マハラギ　アギラオ　アギ　スウィートトラップ　ファイアブレス
8	ジャックフロスト	48	104	マハブフストーン	マハ-ブフ　ブフーラ　ブフ　ティンクルパンチ　アイスブレス
2	ピクシー	12	26	ませき	ディア　ガル

魔族　妖魔

魔法對キューピッド很難奏效，要注意。只有這傢伙得用武器攻擊之。

LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
65	ガネーシャ	455	650	サファイア	マハガルダイン　おしつぶし　ハッピーダンス　バインドボイス
60	シウテクトリ	420	600	メタルカード	マハラギダイン　ほのおのかべ　パニックボイス
51	テング	357	510	ガルダインストーン	ガルダイン　はばたき　りゅうがせんかい



※所持アイテム＝所持道具

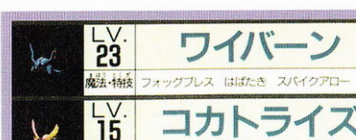
LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
43	キューピッド	301	430	ほうとうふ	ブフダイン　マリンカリン　れんぞくうち
35	ジン	245	350	ヒランヤ	マラハギオン　いかりのてっけん　ほのおのかべ
26	ハオカー	182	260	トパーズ	ブフ　ハッピーダンス　こもりうた
18	ガンダルヴァ	126	180	フォシャール	ジオ　かなしみのワルツ
10	アガシオン	70	100	きずぐすり	アギ　しゅうらいげき

龍族　邪龍

武器對ファヴニール、クロウ・クルーワッハ很難奏效。用魔法攻擊。

LV.	名前	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
70	ファヴニール	999	700	オリーブのくびかざり	どくガスブレス　バイパースマッシュ
58	クロウ・クルーワッハ	870	580	ルビー	ふめつのくろ　ヘルズアイズ
51	ムシュフシュ	765	510	ディストーン	さんらいげき　せきかかみつき
43	キヨヒメ	645	430	アンスウェラー	ファイアブレス　キャンディボイス　ほのおのかべ
33	フンババ	495	330	アメジスト	アイスブレス　バイナルストライク

※所持アイテム＝所持道具



LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
23	ワイバーン	345	230	ムーンストーン	フォッグブレス　はばたき　スパイクアロー
15	コカトライズ	225	150	ティストーン	せきかひっかき　はばたき　スウィートトラップ

龍族　龍王

オトヒメ、ミズチ、ノズチ用槍以外的武器，其他的傢伙用魔法攻擊吧！

LV.	名稱	HP	SP	所持アイテム	魔法・特技
67	ウロボロス	938	670	とらのはらまき	えいえんのしろ　メガトンレイド
59	クエレプレ	826	590	ヒランヤ	みずのかべ　マヒひっかき
50	オトヒメ	700	500	アメジスト	じゅうのなみ　キャンディボイス　みずのかべ
44	ミズチ	616	440	アクアマリン	こうのなみ　マヒかみつき
38	ナーガ	532	380	オニキス	てんのせんぷう　ボーンクラッシュ
30	ノズチ	420	300	メタルカード	ごくらくおとし　しちしきれんごくは
22	ヤトノカミ	308	220	アイアンクロー	ふめつのくろ　たいあたり

龍族

※所持アイテム＝所持道具

超我 Persona

超我全部共 22 個種族，這裡介紹了 21 個種族。爲何少了一種呢，那是因爲剩下的一種（愚者）只有在合體事故中才會出現。能夠看到這種超我的您是相當幸運的哦。

MAGICIAN 魔術師

每種超我都擅長攻擊系魔法・特技，所以在出現很多敵人時會登場。

LV.	名稱	消費	魔法・特技
LV.68	ハヌマーン	SP51	ガルーラ　えいこうくりからげり　マハガルーラ　マハガルダイン　てんのせんぷう　らくようさんだんうち
LV.35	ヘルモーズ	SP23	マハーガル　ガルーラ　ハマガルーラ　たいあたり　つくもらんせんげき
LV.28	クーフー・リン	SP18	にだんづき　マグナル　マハマグナ　アウトマ　りゅうがせんかい
LV.14	ウルヴァシー	SP12	ブフーラ　マハーブフ　セクシーダンス　マハブフーラ　つくもばり
LV.–	ヴァルナ	SP–	—
LV.–	フーリー	SP–	—

PRIESTESS 女教皇

擅長回復系魔法，所以務必要讓她降靈在小隊某人身上。

LV.	名稱	消費	魔法・特技
LV.70	ラクシュミ	SP35	ハッピーダンス　シシリディ　みずのかべ　サマリカーム　ほのおのかべ　リカームドラ
LV.53	ウシャス	SP22	ポズムディ　パトラ　せつなさみだれうち　ディアラハン　しようのあか
LV.46	テンセンニャンニャン	SP18	つくもばり　メディラマ　パララディ　ヒートウェイブ　サマリカーム
LV.29	ハトホル	SP10	パトラ　シシリディ　あいのむち　アルサンガ　メディラマ　ヘルズアイズ
LV.18	サティー	SP6	ほのおのかべ　ディア　ディアラマ　リカーム　しゅうえんのあお
LV.11	アメノウズメ	SP5	メディア　ハッピーダンス　アギ　パララディ　ディアラマ　セクシーダンス
LV.5	マソ	SP4	ブフ　ディア　ポズムディ　れんぞくうち　リフトマ　じゅうのなみ
LV.–	ウルズ	SP–	—

EMPRESS 女帝

攻擊性強烈的性格，所以具備了很多攻擊系魔法。

LV.65	イシュタル	消費 SP44	魔法・特技 マハジオンガ ごぜつせっぱ リカーム ジオダイン フレイダイン
LV.36	ブリジット	消費 SP19	魔法・特技 フレイ ディアラマ フレイラ フレイダイン しゅうえんのあお
LV.27	アリアンフロッド	消費 SP17	魔法・特技 マハザン ジオンガ ツインスラッシュ ザンマ
LV.15	モコシ	消費 SP6	魔法・特技 グライ じごくおろし ごうそっきゅう
LV.6	ヴェスタ	消費 SP4	魔法・特技 フレイ ディア ジオ しようのあか フレイラ
LV.―	セイオウボ	消費 SP―	魔法・特技 ――

EMPEROR 皇帝

此種族的超我各自擅長的魔法・特技的系統都不同。

LV.55	バール	消費 SP26	魔法・特技 ブフーラ マカジャマ じゅうのなみ ブフダイン ひかりのさばき
LV.43	オーディン	消費 SP24	魔法・特技 ペトラアイズ マグナス ペトラマ りゅうがせんかい マグダイン
LV.34	マルドゥーク	消費 SP23	魔法・特技 アギラオ バルザック マハラギオン ヒートウェイブ こうてつのかべ
LV.12	アガートラーム	消費 SP6	魔法・特技 マグナバラララマ ドルミナー マハマグナス いちもんじぎり
LV.5	セイメンコンゴウ	消費 SP4	魔法・特技 ガル デライト マカジャマ プリンパ マハーガル スピンキック
LV.―	ブラフマー	消費 SP―	魔法・特技 ――

HIEROPHANT 法皇

此種族的超我全都擅長電擊系的魔法。

LV.―	トール	消費 SP36	魔法・特技 マハジオンガ テトラジャ ジオダイン てんきょうちばくだん
LV.39	タケミカズチ	消費 SP17	魔法・特技 サンライゲキ デカンジャ ハマオン ろうがてんちゅうぎり
LV.25	オーマ	消費 SP9	魔法・特技 ヒートウェイブ スクンダ デクンダ しようのあか
LV.17	ショウキ	消費 SP7	魔法・特技 タルンダ ごくらくおうじょうは バラララアイズ ラクンダ
LV.6	アイゼンミョウオウ	消費 SP4	魔法・特技 ハンマ キャンディボイス スクカジャ マカカジャ いかりのてっけん マカカジャ えいえんのしろ
LV.―	フヘディー・メルゲン	消費 SP―	魔法・特技 ――
LV.―	ヤマ	消費 SP―	魔法・特技 ――

LOVERS 戀人

在冒險序盤不太能使用回復系魔法時，務必要讓ピクシー降魔。

LV.20	ジャックランタン	消費 SP13	魔法・特技 アギ スウィートトラップ マハラギ ふこうのフラダンス アギラオ ファイアブレス
LV.10	ジャックフロスト	消費 SP7	魔法・特技 ブフ ハピルマ デスペルタンゴ マハーブフ スウィートトラップ アイスブレス
LV.5	ピクシー	消費 SP2	魔法・特技 ディア ガル ハッピーダンス ティンクルパンチ ジオ ジオンガ

CHARIOT 戰車

比起使用魔法，此種族比較擅長使用特技。

LV.48	センテンタイセイ	消費 SP20	魔法・特技 かいてんげき マハグライ メギドラ めっさつちゅうせん
LV.18	ゴズテンノウ	消費 SP8	魔法・特技 おしつぶし どくばり メギド らいていげり メギドラ
LV.5	オグン	消費 SP4	魔法・特技 たいあたり どとうのれんだ グライ マハグライ マハジオ
LV.―	ホクトセイクン	消費 SP―	魔法・特技 ――

STRENGTH 力

戰鬥時以冰結魔法使敵方惡魔變成 FREEZE 狀態吧！

LV.50	オトヒメ	消費 SP29	魔法・特技 キャンディボイス シシリディ みずのかべ タルカジャ じゅうのなみ

HERMIT 隱者



若是獸系的超我就使用聲音系（ボイス系）的特技來擾亂敵方惡魔吧！

LV.25	アンヴァル	消費 SP13	魔法・特技 マハラギ アルサンガ マグナス とうしょうは ウイルスひっかき
LV.16	フウタイ	消費 SP7	魔法・特技 ブフーラ ガル パニックボイス せきかひっかき ごうのなみ
LV.―	ビャッコ	消費 SP―	魔法・特技 ――

FORTUNE 命運之輪

只有熟悉的ケルベロス一人。ケルベロス無法使用攻擊魔法。

LV.40	ケルベロス	消費 SP15	魔法・特技 どくかみつき ウルバーン テトラジャ たいあたり リカーム ウイルスひっかき

JUSTICE 正義



此種族的超我有很多擅長衝擊系魔法。

LV.46	モーリアン	消費 SP21	魔法・特技 はばたき ザンダイン マハザンダイン しゃくねつしゃが

LV.37 ウルスラグナ　消費SP18　魔法・特技　グライバ　らいていげり　マハジオ　マハグライ　えいえんのしろ

LV.28 マッハ　消費SP14　魔法・特技　ザンマ　どくばり　ちのれっぷう　マハザンマ　ザンダイン

LV.19 トリグラフ　消費SP12　魔法・特技　にだんづき　ジオ　マハジオ　ごくらくおとし　マハザン

LV.— ビシャモンテン　消費SP—　魔法・特技　—

LV.— ネヴァン　消費SP—　魔法・特技　—

HANGEDMAN 吊人

與精神系有關的魔法和特技非常充實。

LV.59 バルバトス　消費SP24　魔法・特技　パララアイズ　ルナトラップ　ティンクルパンチ　プリンバ　ドロンバ　マハエイハ

DEATH 死神

咒殺系、降魔系和非常有死神味道的魔法多的是。

LV.41 アンクウ　消費SP18　魔法・特技　バイエイハ　デカバー　ドロイド　デスティカ　てんきょうじばくだん

LV.— ヘル　消費SP—　魔法・特技　—

TEMPERANCE 節制

好像頭腦不好，不太能使用魔法。主要使用特技。

LV.45 ゲンブ　消費SP25　魔法・特技　アイスブレス　マグナス　じゅうのなみ　マカカジャ　マハマグナス

LV.32 アヌビス　消費SP11　魔法・特技　ドラムロールパンチ　アルサンガ　やみのしんぱん　リカームドラ

DEVIL 惡魔

不愧是惡魔，具備很多強力的特技。

LV.51 ロキ　消費SP31　魔法・特技　バイエイハ　ウルバーン　マリンカリン　バインドボイス　マドール　いかりのてっけん

LV.— ベルゼブブ　消費SP—　魔法・特技　—

LV.— ブレス　消費SP—　魔法・特技　—

TOWER 塔

都是與神經系有關的東西。希望不要被敵人所用。

LV.88 アマツミカボシ　消費SP70　魔法・特技　ドルミナー　マハムド　デライト　マカジャマ　デカバー　えいこうくりからけり

STAR 星

特徵是具有多樣的攻擊。從腳下抄起敵方惡魔。

LV.22 ヤヌス　消費SP24　魔法・特技　マグナ　スピンキック　えいえんのしろ　ふめつのくろ　マハガルーラ　マハラギオン

MOON 月

此種族神經系魔法和特技很充實。

LV.21 リリム　消費SP21　魔法・特技　ポイズマ　マリンカリン　どくばり　スランバ　キャンディボイス　ムド

LV.— サキュバス　消費SP—　魔法・特技　—

SUN 太陽

不愧是鳥系超我，鳥系特有的特技都具備了。

LV.41 ヤタガラス　消費SP22　魔法・特技　くちばし　マグナス　マハマグナス　きゅうこうかマハマグダイン

LV.24 ヴィゾフニル　消費SP13　魔法・特技　ブフ　マハーブフ　スパイラルクロー　マハガルーラ　ひかりのさばき

LV.10 ベンヌ　消費SP6　魔法・特技　くちばし　マハラギ　マハーガル　アギラオ　ファイアブレス

LV.— スザク　消費SP—　魔法・特技　—

JUDGEMENT 審判

在多數的超我中，攻擊系和回復能取得平衡的也只有此種族！

LV.55 アールマティ　消費SP30　魔法・特技　ごくらくおとし　メディアラハン　デクンダ　マハコウハ　ペトラアイズ

LV.36 アズラエル　消費SP19　魔法・特技　はばたき　バイコウハ　きょうらんのうた　リカームドラ　タルカジャ　やみのしんぱん

LV.18 ファレグ　消費SP7　魔法・特技　ツインスラッシュ　タルンダ　メディラマ　テトラジャ　しょうのあか

LV.7 ニケー　消費SP4　魔法・特技　とうしょうは　ディア　ラクカジャ　ごうのなみ

LV.— サタン　消費SP—　魔法・特技　—

WORLD 世界

這種超我名稱雖有點奇怪，但具有強大的能力。

LV.76 ムチャリンダ　消費SP57　魔法・特技　ジオンガ　フレイダイン　すいしょうのかべ　いかりのさばき　マハグラダイン

LV.29 イルルンヤンカシュ　消費SP11　魔法・特技　どくガスブレス　グライバ　ウイルスかみつき　ボーンクラッシュ　メギドラ

LV.17 ケツアルカトル　消費SP7　魔法・特技　マヒかみつき　フレイ　しょうのあか　マハザンマ

LV.— セイリュウ　消費SP—　魔法・特技　—

魔法 MAGIC

從這個『女神異聞錄』開始，戰鬥變成了傾斜俯視的畫面，而且自己的小隊和敵方惡魔的小隊都加入了前列、後列的概念。因此，每種魔法有一定的有效範圍，請注意！

攻擊範圍類型一覽

魔法的攻擊範圍有下列 5 種類。使用時，惡魔的腳下會表示出綠色的範圍。

類型-01 ←只對目標惡魔一個有效的魔法。

類型-02 ←以目標惡魔為中心，3 × 5 的範圍內有效。

類型-03 ←以目標惡魔為中心，5 × 5 的範圍內有效。

類型-04 ←對所有出現的惡魔有效。

回復魔法

冒險不可欠缺的是回復系魔法。希望一定要有人會使用。

祝福系

可回復 HP 和狀態異常的魔法。沒有此系魔法就會很辛苦。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ディア	戰鬥・通常	—	—	使己方一人的 HP 回復少許
ディアラマ	戰鬥・通常	—	—	回復己方一人的 HP
ディアラハン	戰鬥・通常	—	—	使己方一人的 HP 完全回復
メディア	戰鬥・通常	—	—	使己方全員的 HP 回復少許
メディアラマ	戰鬥・通常	—	—	回復己方全員的 HP
メディアラハン	戰鬥・通常	—	—	使己方全員的 HP 完全回復
パトラ	戰鬥	—	—	使己方一人的一時狀態完全回復
ペンパトラ	戰鬥	—	—	使己方全員的一時狀態回復一個階段
ポズムディ	戰鬥・通常	—	—	回復己方一人的 POISON 狀態
パララディ	戰鬥	—	—	回復己方一人的 PALYZE 狀態
ペトラディ	戰鬥	—	—	回復己方一人的 STONE 狀態
シシリディ	戰鬥・通常	—	—	回復己方一人的 SICK 狀態

奇跡系

利用神的奇跡之力使戰鬥中瀕死的同伴復活的魔法。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
リカーム	戰鬥	—	—	使瀕死的己方一人回復
サムリカーム	戰鬥	—	—	使瀕死的己方一人回復，再將 HP 完全回復
リカームドラ	戰鬥	—	—	使己方全員的 HP 完全回復，但使用者會變成瀕死狀態。

攻擊補助魔法

或使敵人狀態異常或提升己方攻擊力和防禦力的魔法。

覺醒系

使己方一人暫時擁有特殊之力的魔法。雖有風險，但善加利用話……！！

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ドロンパ	戰鬥	—	—	使己方一人變成 CLOAK 狀態
ドロイド	戰鬥	—	—	使己方一人變成 PUPPET 狀態
クイッカ	戰鬥	—	—	使己方一人變成 COUNTR 狀態
バルザック	戰鬥	—	—	使己方一人變成 BERSEK 狀態
マドール	戰鬥	—	—	使己方一人變成 MAD 狀態
ウルバーン	戰鬥	—	—	使己方一人變成 WOLF 狀態

天啓系

可以降低敵方惡魔的攻擊力、提升己方防禦力的魔法。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
タルンダ	戰鬥	—	04	降低敵全體的攻擊力
ラクンダ	戰鬥	—	04	降低敵全體的防禦力
スクンダ	戰鬥	—	04	降低敵全體的攻擊命中率
デクンダ	戰鬥	—	—	回復被敵人降低的能力
タルカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的攻擊力
ラクカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的防禦力
スクカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的攻擊命中率
マカカジャ	戰鬥	—	—	提升己方全體的魔法威力
デカジャ	戰鬥	—	—	使因魔法而上升的能力恢復原狀
テトラジャ	戰鬥	—	—	己方全體的能量不會消耗。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
マカラカーン	戰鬥	—	—	對己方全體佈下將魔法反彈回去的障壁
テトラカーン	戰鬥	—	—	對己方全體佈下將物理攻擊反彈回去的障壁

神經系

驅動神經，使敵人精神異常。或使無法行動或使無法攻擊。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ドルミナー	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 SLEEP 狀態
シバブー	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 BIND 狀態
プリンパ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 PANIC 狀態
ハピルマ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 HAPPY 狀態
マリンカリン	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 CHARM 狀態
マカジャマ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 SLOSE 狀態
デライト	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 BLIND 狀態
スランパ	戰鬥	—	04	使敵複數暫時變成 UNLUCK 狀態
デカバー	戰鬥	—	02	使變成無法回復 HP 的狀態
デサンガ	戰鬥	—	02	使變成無法替換超我的狀態

攻擊魔法

戰鬥不可缺的攻擊系魔法。有各式各樣的魔法，不知使用哪個才好。

火炎系

利用火燄將敵人燒光。整體上都很有威力，容易使用。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
アギ	戰鬥	28	01	以火燄攻擊敵一人
アギラオ	戰鬥	53	01	以火燄攻擊敵一人
アギダイン	戰鬥	100	02	以強力的火燄攻擊複數敵人
マハラギ	戰鬥	23	04	以火燄攻擊敵全體
マハラギオン	戰鬥	48	04	以火燄攻擊敵全體
マハラギダイン	戰鬥	95	04	以強力火燄攻擊敵全體

冰結系

以冷氣吹襲敵人給予損害。有 FREEZE 的追加效果。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ブフ	戰鬥	24	01	以冷氣攻擊敵一人，並使其變成 FREEZE 狀態。
ブフーラ	戰鬥	45	01	以冷氣攻擊敵一人，並使其變成 FREEZE 狀態
ブフダイン	戰鬥	82	01	以強力冷氣攻擊複數敵人，並使其變成 FREEZE 狀態
マハーブフ	戰鬥	21	02	以冷氣攻擊敵全體，並使其變成 FREEZE 狀態
マハブフーラ	戰鬥	38	04	以冷氣攻擊敵全體，並使其變成 FREEZE 狀態
マハブフダイン	戰鬥	75	04	以強力冷氣攻擊敵全體，並使其變成 FREEZE 狀態

疾風系

自由地操縱快速移動的風，將敵人切裂的魔法。缺點是整體上攻擊力都很低。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ガル	戰鬥	21	01	以真空波攻擊敵一人
ガルーラ	戰鬥	42	01	以真空波攻擊敵一人
ガルダイン	戰鬥	78	02	以強力真空波攻擊複數敵人
マハーガル	戰鬥	20	04	以真空波攻擊敵全體
マハガルーラ	戰鬥	35	04	以真空波攻擊敵全體
マハガルダイン	戰鬥	72	04	以強力真空波攻擊敵全體

地震系

使地面震盪以給予敵人損害的魔法。或許對飛行的惡魔難以奏效。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
マグナ	戰鬥	26	01	引起地震攻擊敵一人
マグナス	戰鬥	50	01	引起地震攻擊敵一人
マグダイン	戰鬥	95	02	以強力地震襲捲複數敵人
マハマグナ	戰鬥	23	03	引起地震攻擊敵全體
マハマグナス	戰鬥	46	03	引起地震攻擊敵全體
マハマグダイン	戰鬥	91	03	以強力地震襲捲複數敵人

核熱系

與火炎系不同，利用爆發時的強大力量攻擊敵人的魔法。消費 SP 有點高。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
フレイ	戰鬥	47	01	以核熱攻擊敵一人
フレイラ	戰鬥	64	01	以核熱攻擊敵一人
フレイダイン	戰鬥	76	01	以強力核熱攻擊敵一人
メキド	戰鬥	80	04	以核熱攻擊敵全體
メキドラ	戰鬥	110	04	以核熱攻擊敵全體
メキドラオン	戰鬥	130	04	以強力核熱攻擊敵全體

衝擊系

使發生衝擊波，將其投射出。這也是消費低但很有威力的魔法 。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ザン	戰鬥	25	01	以衝擊波攻擊敵一人
ザンマ	戰鬥	47	01	以衝擊波攻擊敵一人
ザンダイン	戰鬥	90	02	以強力衝擊波攻擊複數敵人
マハザン	戰鬥	22	04	以衝擊波攻擊敵全體
マハザンマ	戰鬥	40	04	以衝擊波攻擊敵全體
マハザンダイン	戰鬥	84	04	以強力衝擊波攻擊敵全體

重力系

這是使地球重力增加數倍，藉其重力壓碎敵人的爽快魔法。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
グライ	戰鬥	27	01	以重力攻擊敵一人
グライバ	戰鬥	51	01	以重力攻擊敵一人
グラダイン	戰鬥	96	02	以強力重力攻擊複數敵人
マハグライ	戰鬥	24	05	以重力攻擊敵全體
マハグライバ	戰鬥	48	05	以重力攻擊敵全體
マハグラダイン	戰鬥	84	05	以強力重力攻擊敵全體

電擊系

聚集電擊，以其衝擊攻擊敵人。追加效果是使敵人變成麻痺無法行動的 SHOCK 狀態。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
ジオ	戰鬥	24	01	攻擊敵一人，並使變成 SHOCK 狀態
ジオンガ	戰鬥	48	01	攻擊敵一人，並使變成 SHOCK 狀態
ジオダイン	戰鬥	90	02	攻擊複數敵人，並使變成 SHOCK 狀態
マハジオ	戰鬥	21	05	攻擊敵全體，並使變成 SHOCK 狀態
マハジオンガ	戰鬥	39	05	攻擊敵全體，並使變成 SHOCK 狀態
マハジオダイン	戰鬥	82	05	攻擊敵全體，並使變成 SHOCK 狀態

咒殺系

念出詛咒的話語，以其詛咒給予敵人損害。每回合都會給予損害。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
エイハ	戰鬥	21	01	詛咒敵一人，每回合給予損害
バイエイハ	戰鬥	42	02	詛咒複數敵人，每回合給予損害

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
マハエイバ	戰鬥	63	04	詛咒敵全體，每回合給予損害
ムド	戰鬥	—	01	詛咒敵一人，每回合給予損害
ムドオン	戰鬥	—	03	詛咒複數敵人，每回合給予損害
マハムド	戰鬥	—	04	詛咒敵全體，每回合給予損害

降魔

一擊使人死亡或是使狀態異常。全部都會變成重傷的狀態。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
デスティカ	戰鬥	21	01	使敵一人死亡
ペトラマ	戰鬥	42	01	使敵一人變成 STONE 狀態
パララマ	戰鬥	78	01	使敵一人變成 PLAYZE 狀態
ポイズマ	戰鬥	20	01	使敵一人變成 POISON 狀態
シシリッカ	戰鬥	35	01	使敵一人變成 SICK 狀態
オメガクラスタ	—	72	04	?

破魔系

利用從天傾注而下的神聖之力的魔法。會給屬於黑暗的惡魔們很大的損害。

名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
コウハ	戰鬥	21	01	以神聖之力每回合給予敵一人損害
バイコウハ	戰鬥	42	02	以神聖之力每回合給予複數敵人損害
マハコウハ	戰鬥	63	04	以神聖之力每回合給予敵全體損害
ハンマ	戰鬥	—	01	以神聖之力每回合給予敵一人損害
ハマオン	戰鬥	—	02	以神聖之力每回合給予複數敵人損害
マハンマ	戰鬥	—	04	以神聖之力每回合給予敵全體損害

其他魔法

表示地圖和使遊戲順利進行的魔法即屬此類。

超我專用

其他的魔法。只有這種魔法不是人能使用的，只有超我才能使用。

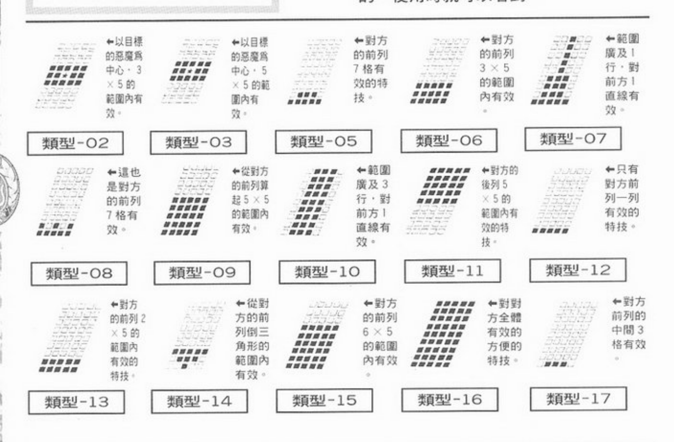
名稱	使用條件	威力	範圍	特徵
アウトマ	戰鬥	—	04	驅逐敵全體，使戰鬥強制終了
リフトマ	通常	—	—	在損害區不會受到損害
アルサンガ	戰鬥	—	—	使己方已無法替換超我的一人回復

特技 Special Ability

此處介紹的特技不會消費 SP 。雖説如此，但這只限於敵方惡魔。主人公們使用時是當作超我之力來使用，所以要呼喚出超我時必需消費必要的 SP 才行。

F 攻擊範圍類型

特技也和魔法一樣，攻擊範圍是一定的。使用時就可以看到。



利用氣息的特技

氣息系（ブレス系）的特技中也有引起狀態異常的特技。

名稱	威力	範圍	特徵
ファイヤブレス	70	11	以炎之氣息攻擊複數敵人
アイスブレス	48	11	以冰之氣息攻擊複數敵人，並使之變成 FREEZE 狀態
どくガスブレス	42	11	以毒之氣息攻擊複數敵人，並使之變成 POISON 狀態
フォッグブレス	37	11	使敵複數變成 BLIND 狀態

利用障壁的特技

只要作好此障壁就可吸收與壁同屬性的魔法、回復 HP 。

名稱	威力	有效範圍	特徵
みずのかべ	—	—	吸收凍結魔法，回復 HP
ほのおのかべ	—	—	吸收火炎魔法，回復 HP
すいしょうのかべ	—	—	將所有魔法反射回敵人身上
こうてつのかべ	—	—	這也是反擊所有的魔法來攻擊敵人

利用屬性的特技

與魔法一樣，特技也有不同屬性類別的特技。這些全都是用於複數敵人。

名稱	威力	有效範圍	特徵
しょうのあか	62	02	以火炎屬性攻擊複數敵人
しゅうえんのあお	65	03	以火炎屬性攻擊複數敵人
ごうのなみ	48	02	以冰結屬性攻擊複數敵人
じゅうのなみ	50	03	以冰結屬性攻擊複數敵人
てんのせんぷう	45	02	以疾風屬性攻擊複數敵人
ちのれっぷう	49	03	以疾風屬性攻擊複數敵人
じごくおろし	53	02	以地震屬性攻擊複數敵人
ごくらくおとし	57	03	以地震屬性攻擊複數敵人
とうしょうは	52	02	以衝擊屬性攻擊複數敵人
せいげきは	55	03	以衝擊屬性攻擊複數敵人
さんらいげき	51	02	以電擊屬性攻擊複數敵人
しゅうらいげき	56	03	以電擊屬性攻擊複數敵人
ふめつのくろ	79	02	以降魔屬性攻擊複數敵人
やみのしんぱん	106	03	以降魔屬性攻擊複數敵人
えいえんのしろ	78	02	以奇跡屬性攻擊複數敵人
ひかりのはばき	96	03	以奇跡屬性攻擊複數敵人

利用咬噛的特技

直接咬對方給予大損害。魔獸會使用這種特技。

名稱	威力	有效範圍	特徵
かみつき	10	17	咬噬攻擊敵一人
どくかみつき	10	17	咬嚙敵一人，並使之變成 POIZON 狀態
まひかみつき	20	17	咬嚙敵一人，並使之變成 PLAYZE 狀態
ウイルスかみつき	20	17	咬嚙敵一人，並使之變成 SICK 狀態

名稱	威力	範圍	特徵
せきかかみつき	20	17	咬嚙敵一人，並使之變成 STONE 狀態

利用針的特技

射出大針或投擲大針，進行攻擊。某些針的前端沾有毒液。

名稱	威力	範圍	特徵
どくばり	10	08	以針攻擊複數敵人，並使其變成 POISON 狀態
まひばり	15	08	以針攻擊複數敵人，並使其變成 PALYZE 狀態
つくもばり	15	08	以無數的針攻擊敵全體
めつさつちゆうせん	20	08	以必殺之針攻擊敵一人

利用爪的特技

使用強力的爪給予對方損害。有的有發生狀態異常的追加效果。

名稱	威力	範圍	特徵
ひっかき	15	17	抓擊攻擊敵一人
どくひっかき	15	17	抓擊敵一人，並使之變成 POISON 狀態
まひひっかき	20	17	抓擊敵一人，並使之變成 PALYZE 狀態
ウイルスひっかき	20	17	抓擊敵一人，並使之變成 SICK 狀態
せきかひっかき	20	17	抓擊敵一人，並使之變成 STONE 狀態

利用突擊的特技

突擊對方的捨身技。因是能力完全使出的技，所以攻擊力強的傢伙經常對己方使用。

名稱	威力	範圍	特徵
たいあたり	50	17	突擊攻擊敵一人
ボーンくラッシュ	60	17	使敵一人的骨頭碎裂
おしつぶし	70	17	壓碎敵一人
かいてんげき	85	17	對敵一人發動非常強力的突擊
メガトンレイド	100	17	以非常強大的力量壓碎敵一人

鳥系惡魔特有的特技

鳥型的惡魔特有的特技。或急速揮動翅膀或以尖喙刺擊而來。

名稱	威力	範圍	特徵
くちばし	5	17	以喙攻擊敵一人
はばたき	5	17	揮舞翅膀攻擊敵一人
きゅうこうか	15	17	從空中俯衝攻擊敵一人
スパイククロー	25	17	以爪攻擊敵一人
デスクロー	30	17	以兩腳的爪攻擊敵一人

利用拳擊的特技

這是用拳頭進行攻擊的特技。藉拳頭引爆超強力的必殺技，攻擊對手。

名稱	威力	範圍	特徵
テインクルパンチ	5	12	以必殺技攻擊敵一人
いかりのてっけん	20	12	以一擊必殺之技攻擊敵一人
からさでやおろずうち	45	12	以超必殺之技攻擊敵一人

利用踢擊的特技

用足技進行攻擊。以華麗的足技引爆超強力的必殺技。

名稱	威力	範圍	特徵
スピンキック	10	13	以踢擊攻擊敵一人
らいていげり	35	13	以必擊一殺之踢攻擊敵一人
えいこうくりからげり	50	13	以超必殺之踢攻擊敵一人

利用武器的特技

使用單手劍和矛等、利用武器的攻擊。這也是華麗的技，瞬間就將對方解決了。

名稱	威力	範圍	特徵
ツインスラッシュ	60	05	以單手劍攻擊敵一人
ヒートウェイブ	85	05	以使用單手劍的一擊必殺技攻擊敵一人
デスバウンド	100	05	以使用單手劍的超必殺技攻擊敵全體
いちもんじぎり	65	06	以雙手劍攻擊敵一人
ろうがてんちゅうぎり	90	06	以使用雙手劍的一擊必殺技攻擊敵一人
らくようさんだんうち	120	06	以使用雙手劍的超必殺技攻擊敵全體
にだんづき	040	07	以使用矛的超必殺技攻擊敵全體
りゅうがせんかい	70	07	以使用矛的一擊必殺技攻擊複數敵人 2 次
しゃくねつしゃが	95	07	以使用矛的超必殺技攻擊複數敵人 2 次
どとうのれんだ	80	08	以斧攻擊敵一人
ごくらくおうじょうは	110	08	以使用斧的一擊必殺技攻擊敵一人
てんきょうちばくだん	145	08	以使用斧的超必殺技攻擊敵一人
あいのムチ	30	09	以鞭攻擊敵全體
つきもらせんげき	45	09	以使用鞭的一擊必殺技攻擊敵全體
うげつさいは	60	09	以使用鞭的超必殺技攻擊敵全體
ごうそっきゅう	35	10	以投射武器的攻擊複數敵人 0 ~ 7 次
あんぱそうひそう	55	10	以使用投射武器的一擊必殺技攻擊複數敵人 0 ~ 7 次
たかまれっぷうだん	75	10	以使用投射武器的超必殺技攻擊複數敵人 0 ~ 7 次

名稱	威力	有效範圍	特徵
れんぞくうち	50	11	以弓攻擊複數敵人 3～5 次
せつなさみだれうち	65	11	以使用弓的一擊必殺技攻擊複數敵人 3～5 次
ごぜつせっぱ	85	11	以使用弓的超必殺技攻擊複數敵人 3～5

利用槍隻的特技

惡魔中也有攜帶槍的。能攻擊複數敵人是其魅力所在。

名稱	威力	有效範圍	特徵
シングルショット	10	13	以手槍攻擊敵一人
ドライブショット	15	14	以機關槍攻擊敵一人
ミドルショット	5	14	以機關槍攻擊複數敵人 0～7 次
バウダーショツト	30	15	以散彈槍攻擊複數敵人
ロングショット	20	15	以步槍攻擊敵一人 3 次

其他的特技

不在前述的項目中的特技。盡是一些使對方溶化，很像惡魔的特技。

名稱	威力	有效範圍	特徵
スウィートトラップ	50	—	從空中丟給敵一人很棒的贈禮……！？
バイパースマッシュ	30	06	攻擊敵一人。每次使用就會攻擊。每使用一次攻擊力就會上升
ドラムロールパンチ	45	12	死之輪盤會發生事情。對複數敵人有效
しちしきれんごくは	25	16	敵全體的攻擊屬性改變
バイナルストライク	—	16	給予敵全體重大損害，但使用者會死亡
じばく	—	—	自爆攻擊敵全體
みちづれ	—	—	與敵個體同歸於盡
ようかいえき	15	17	每回合給予一個敵人損害
ルナトラップ	—	—	敵全體無法脫離戰鬥
ヒエロスグリュペイン	—	—	以光球攻擊範圍內的敵人

道具 ITEM

此處介紹冒險不可缺的道具。有的道具並不清楚有何效果，若發現了那種道具就實際使用看看，親眼去確認吧！

道具一覽中完全沒有刊載價格，這是因爲由於店或世界的狀態不同，價格會全然不同。所以價格請參考 25 頁起的地圖攻略頁數中出現的商店街一覽表。雖然不會有太大的差異，但若是剛開始冒險很貧窮的時候，差 1 元就差很多了，所以即使只便宜一點，還是找便宜的地方去購買吧！

里三田藥局（サトミタダシ）之歌

回復生命力靠
傷藥（きずぐすり）和寶玉（ほうぎょく）
瀕死大事一樁　救同伴就靠
ちがえしのたま和返魂香（はんごんこう）

回復石化是ディストーン
中毒真痛苦　用解毒藥（ディスポイズン）吧
麻痺就用ディスパライズ
治療疾病是ディスシック

時常哼著歌的大家的好朋友
就是我們鎮上的藥店老闆



回復用道具

使用的話會回復 HP & SP，非常有用的道具。

名稱	有效範圍	效果
きずぐすり	戰鬥・通常	HP 回復少許
ガラガラドリンク	戰鬥・通常	HP 回復
ほうぎょく	戰鬥・通常	HP 完全回復
ませき	戰鬥・通常	HP 回復少許
マッスルドリンク	戰鬥・通常	HP 回復，而且最大值增加
ヒランヤ	戰鬥・通常	HP 和 SP 回復
チューインソウル	戰鬥・通常	SP 回復
ゴッドボイス	戰鬥	每回合 HP 回復
ソーマ	戰鬥・通常	HP、SP、暫時的狀態異常完全回復
あまたのかね	戰鬥・通常	回復所有的狀態

狀態回復用道具

戰鬥中回復很麻煩的狀態異常的道具。

名稱	有效範圍	效果
ちがえしのたま	戰鬥	使瀕死的同伴回復
はんごんこう	戰鬥	使瀕死的同伴回復，HP 也完全回復
ディストーン	戰鬥	使 STONE 狀態回復
ディスパライズ	戰鬥	使 PALYZE 狀態回復
ディスポイズン	戰鬥・通常	使 POISON 狀態回復
デイスシック	戰鬥・通常	使 SICK 狀態回復
つるつるドロップ	戰鬥	使己方一人的暫時狀態回復
かめかめキャンディ	戰鬥	使己方全體的暫時狀態回復一階段

攻擊補助道具

這種道具建議在進入攻擊前使用。

名稱	有效範圍	效果
マジカルカード	戰鬥	反射魔法攻擊。對己方全體有效
フィシカルカード	戰鬥	反射物理攻擊。對己方全體有效
ふうまのすず	戰鬥	驅逐遭遇的惡魔
ミリオネアボム	戰鬥	使敵全體的 HP 變為 1
あくまのいえ	戰鬥	將敵全體吸入
あくまのすむいえ	戰鬥	敵全體逃出

有關參數的道具

只要使用就可以上升一種參數。

名稱	有效範圍	效果
STR インセンス	通常	力的參數上升
VIT インセンス	通常	體力的參數上升
TEC インセンス	通常	技的參數上升
AGL インセンス	通常	速度的參數上升
LUK インセンス	通常	運的參數上升
HP インセンス	通常	HP 的最大值上升
SP インセンス	通常	SP 的最大值上升

其他的道具

不適合歸內前述項目的、賭場用卡片等的道具。

名稱	有效範圍	效果
コアシールド	通常	回避損害區的損害
メタルカード	通常	在賭場玩 CODE BREAKER 所需的東西

魔法石 Item

此處開始介紹與一般道具不同、內涵力量被稱為魔法石的道具。有很多都被封入了一般道具所沒有的強力攻擊魔法。

回復用魔法石

可以回復 HP 和 SP 的道具。

名稱	有效範圍	效果
みかづきのせきばん	戰鬥	使己方一人的 HP 完全回復
はんげつのせきばん	戰鬥	使己方全體的 HP 完全回復

狀態回復用魔法石

使狀態異常回復的道具意外地非常重要。

名稱	有效範圍	效果
ポズムディストーン	戰鬥	己方一人的 POISON 狀態回復
パララディストーン	戰鬥	己方一人的 PALYZE 狀態回復
ペトラディストーン	戰鬥	己方一人的 STONE 狀態回復
シシリディストーン	戰鬥	己方一人的 SICK 狀態回復
まんげつのせきばん	戰鬥	使瀕死的同伴回復

攻擊補助魔法石

沒有什麼攻擊魔法時使用的話，是很方便的道具。

名稱	有效範圍	效果
こくじょうのせきばん	戰鬥	使敵個體死亡。
ペトラマストーン	戰鬥	己方一人的 STONE 狀態回復
パララマストーン	戰鬥	使敵一人變成 PALYZE 狀態
ポイズマストーン	戰鬥	使敵一人變成 POISON 狀態
シシリッカストーン	戰鬥	使敵一人變成 SICK 狀態

攻擊用魔法石

這些魔法石，只是使用就可以得到與攻擊魔法大致相同的效果。

名稱	有效範圍	效果
アキダインストーン	戰鬥	以火燄攻擊複數敵人
マハラギストーン	戰鬥	以火燄攻擊敵全體
マハラギオンストーン	戰鬥	以火燄攻擊敵全體
えんまのせきばん	戰鬥	以強力火燄攻擊敵全體
ブフダインストーン	戰鬥	以冰結攻擊複數敵人。使變成 FREZEE 狀態
マハブフストーン	戰鬥	以冰結攻擊敵全體。使變成 FREZEE 狀態
マハブフーラストーン	戰鬥	以冰結攻擊敵全體。使變成 FREZEE 狀態
とうまのせきばん	戰鬥	以冰結攻擊敵全體。使變成 FREZEE 狀態
ガルダインストーン	戰鬥	以真空波攻擊複數敵人
マハガルストーン	戰鬥	以真空波攻擊敵全體
マハガルーラストーン	戰鬥	以真空波攻擊敵全體
ふうまのせきばん	戰鬥	以強力真空波攻擊敵全體
マグダインストーン	戰鬥	以地震波攻擊複數敵人
マハマグナストーン	戰鬥	以地震波攻擊敵全體
マハマグナストーン	戰鬥	以地震波攻擊敵全體
しんまのせきばん	戰鬥	以強力地震波攻擊敵全體
フレイダインストーン	戰鬥	以核熱攻擊敵一人
メギドストーン	戰鬥	以核熱攻擊敵全體

名稱	有效範圍	效果
メギドラストーン	戰鬥	以核熱攻擊敵全體
しゃくねつのせきばん	戰鬥	以強力核熱攻擊敵全體
ザンダインストーン	戰鬥	以衝擊波攻擊敵一人
マハザンストーン	戰鬥	以衝擊波攻擊敵全體
マハザンマストーン	戰鬥	以衝擊波攻擊敵全體
れっぱのせきばん	戰鬥	以強力衝擊波攻擊敵全體
グラダインストーン	戰鬥	以重力攻擊敵一人
マハグライストーン	戰鬥	以重力攻擊敵全體
マハグライバストーン	戰鬥	以重力攻擊敵全體
そうへきのせきばん	戰鬥	以強力重力攻擊敵全體
ジオダインストーン	戰鬥	以電擊攻擊敵一人，使變成 SHOCK 狀態
マハジオストーン	戰鬥	以電擊攻擊敵全體，使變成 SHOCK 狀態
マハジオンガストーン	戰鬥	以電擊攻擊敵全體，使變成 SHOCK 狀態
せんこうのせきばん	戰鬥	以電擊攻擊敵全體，使變成 SHOCK 狀態
えいはのせきばん	戰鬥	以詛咒之力每回合攻擊敵全體
ぐしのせきばん	戰鬥	以詛咒之力每回合攻擊敵全體
こうはのせきばん	戰鬥	以神聖之力每回合攻擊敵全體
マハンマストーン	戰鬥	以神聖之力每回合攻擊敵全體



武器 Wepon

在此介紹人物可裝備的劍等武器和槍。各種武器已設定好由特定的人物使用，應不致於搞不清楚什麼可以裝備什麼不可以裝備才對。

每一種武器各有專人使用。冒險前可取得的武器雖然全體皆可裝備，但除此之外，所有的武器已設定好可裝備的人物了。因此不同的人物就會有不同的攻擊範圍，如只能攻擊前列的武器或只能攻擊後列的武器。記住各人物可裝備的武器再編排隊形(FORM)吧！



全員→全體人員皆可裝備
主→主人公
麻→園村麻希
英→桐島英理子（エリー）
南→南條圭（なんじょうくん）
綾→綾瀨優香（アヤセ）
ゆ→黛（ゆきのさん）
上→上杉秀彥（ブラウン）
稻→稻葉正男（マーク）

單手劍

除了メス之外，其他全是主人公與桐島英理子的武器。只能攻擊一名敵人是它的缺點所在。

攻擊範圍　類型-05

敵人前列７格的範圍內有效。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
メス	全員	10	攻擊一名敵人１次，最普通的武器
レイピア	主・英	25	攻擊一名敵人１次
アセイミナイフ	主・英	18	可攻擊一名敵人２次
メイルブレイカー	主・英	42	攻擊力雖高，但只能攻擊一名敵人１次
ルナブレード	主・英	16	攻擊力雖低，但可攻擊全體敵人
ふうまのわきざし	主・英	40	攻擊一名敵人２次。追加效果可讓敵人陷入 BIND 狀態
クリスナーガ	主・英	52	同樣也是可攻擊一名敵人２次。
プルパタガー	主・英	110	雖然只能攻擊一名敵人１次，但追加效果可讓敵人陷入 CLOSE 狀態
せきじゃのつるぎ	主・英	62	同樣也是可攻擊一名敵人２次
フツノミタマ	主・英	38	攻擊一名敵人４次。追加攻擊可讓敵人陷入 PANIC 狀態
くさなぎのけん	—	—	—
ジュピーゲルブレード	—	—	—

雙手劍

除了モップ之外，其他只有南條圭（なんじょうくん）能夠裝備。可攻擊複數的敵人。

攻擊範圍



類型-06

敵人前列 3 × 5 的範圍內有效。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
モップ	全員	8	可攻擊複數敵人 2 次
バックソード	南	20	攻擊複數敵人 1～3 次
プラズマソード	南	14	攻擊複數敵人 4 次，追加效果可讓敵人陷入 SHOCK 狀態
ソニックブレード	南	17	可攻擊複數敵人 3～5 次
ソルブレード	南	42	可攻擊範圍內全體敵人
クラウソナス	南	33	攻擊複數敵人 2～4 次
アンスウェラー	南	40	可攻擊複數敵人 3 次
ようとうニヒル	南	35	可攻擊複數敵人 4 次
けんうんまる	南	42	攻擊複數敵人 3～5 次，讓敵人陷入 FREEZE 狀態
こうりゅうまる	南	47	攻擊複數敵人 3～5 次，讓敵人陷入 BLIND 狀態
ブリューナク	—	—	—
あめのむらくも	—	—	—



槍

槍是上杉秀彥（ブラウン）的專用武器。可攻擊複數的敵人1～7 次。

攻擊範圍



類型-07

前方一列一直線的範圍內有效。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
アパッチランス	上	10	攻擊複數敵人 1～3 次
コルセック	上	13	攻擊複數敵人 1～3 次
フォシャール	上	7	攻擊複數敵人 5 次
マルドギール	上	15	攻擊複數敵人 2～4 次
ズフタランス	上	14	攻擊複數敵人 3～5 次，讓敵人陷入 SLEEP 狀態
けんこんせき	上	9	可攻擊複數敵人 7 次，但攻擊力極低
ロンギヌス	上	36	攻擊複數敵人 1～3 次
ほうてんがげき	上	22	攻擊複數敵人 4 次
ゲイボルグ	上	25	攻擊複數敵人 3～5 次，追加效果可讓敵人陷入 CHARM 狀態
こうまじょう	上	60	攻擊複數敵人 1～3 次，讓敵人陷入 UNLUCK 狀態
ひそうふたかげ	—	—	—
あめのぬぼこ	—	—	—



斧

斧是稻葉正男（マーク）的專用武器。攻擊範圍狹小，只能對單體敵人攻擊一次。

攻擊範圍



類型-08

對手前列 7 格有效。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
ツーハンアクス	稻	23	攻擊敵個體一次
ギロチンアクス	稻	36	攻擊敵個體一次
ゴーデンダック	稻	49	攻擊敵個體一次
ヘッドバッシャー	稻	62	攻擊敵個體一次
らいがのオノ	稻	78	攻擊敵個體一次
バルディッシュ	稻	92	攻擊敵個體一次
ほうとうふ	稻	108	攻擊敵個體一次
レイドッグ	稻	125	攻擊敵個體一次，並使其陷於 POISON 狀態
かぶつちきょうこ	稻	143	攻擊敵個體一次，並使其陷於 PALYZE 狀態
ごうまだいせつだん	稻	167	攻擊敵個體一次，並使其陷於 STONE 狀態
くびかりスプーン	—	—	—
ごくふてんのう	—	—	—



鞭

鞭是只有綾瀨優香（アヤセ）能裝備的武器。可攻擊敵全體。

攻擊範圍



類型-09

對手前列 5 × 5 的範圍內有效。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
しんたいそうロープ	綾	4	可攻擊範圍內全體敵人
さそりムチ	綾	6	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 POISON 狀態
ぐれんのムチ	綾	8	可攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 PANIC 狀態
ストライクテイル	綾	11	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 SHOCK 狀態
クィーンビュート	綾	14	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 CHARM 狀態
ブリザストーム	綾	18	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 FREEZE 狀態
キンモウキュビノムチ	綾	21	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 CLOSE 狀態
へいじのとりなわ	綾	23	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 UNLUCK 狀態
しせんちゅう	綾	26	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 PALYZE 狀態
グレイプニル	綾	30	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 BIND 狀態
シルバーメデューサ	—	—	—
ジングルビュート	—	—	—

投具

黛（ゆきのさん）專用武器，投擲攻擊物。可攻擊複數敵人。



名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
かみそりづる	ゆ	5	可攻擊範圍內全體敵人
シャドウニードル	ゆ	9	可對敵複數進行 2 ～ 4 次攻擊
まじょうせん	ゆ	8	可對敵複數進行 4 ～ 6 次攻擊，並使陷入 SLEEP 狀態
チャクラム	ゆ	12	可攻擊範圍內全體敵人
スパイクソマイ	ゆ	14	可攻擊範圍內全體敵人
ツインバード	ゆ	17	可攻擊範圍內全體敵人
おにぐるま	ゆ	36	可對敵複數進行 1 ～ 3 次攻擊
エンケラ	ゆ	20	可對敵複數進行 3 ～ 5 次攻擊
ごかしんえんせん	ゆ	24	可攻擊範圍內全體敵人
ジャスティスコイン	ゆ	27	攻擊範圍內全體敵人，並使陷入 HAPPY 狀態。
せんこうりんだ	—	—	—
インフィニティ	—	—	—

弓箭

弓箭是麻希專用的武器。可進行複數攻擊，或個體攻擊。



名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
アーチェリー	麻	11	對敵複數進行 2 次攻擊
デルタストーム	麻	12	對敵複數進行 3 次攻擊
こくてききゅう	麻	18	對敵複數進行 1 ～ 3 次攻擊，並使陷入 BIND 狀態
ガンフィッシュ	麻	8	可對敵複數進行 4 ～ 6 次攻擊
スターゲイザー	麻	47	攻擊敵個體
ヘキザドライブ	麻	13	攻範圍內的全體敵人，並使陷入 CLOSE 狀態
げんじゅう	麻	16	對敵複數進行 0 ～ 7 次攻擊
パパゲーノ	麻	25	對敵複數進行 2 ～ 4 次攻擊，並使陷入 CHARM 狀態
かぎろひまる	麻	86	攻擊敵個體
ハディングのゆみ	麻	26	攻擊敵全體
デスクロス	—	—	—
ホーリーコメット	—	—	—



拳

這是唯一一項 8 位主人公中無人能夠裝備的武器。



名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
ボクシンググラブ	?	30	對敵個體進行 1 次攻擊
フリスカープラス	?	42	對敵個體進行 1 次攻擊
アイアンクロー	?	50	對敵個體進行 2 次攻擊
メガトングラブ	?	58	對敵個體進行 1 次攻擊
エレキンクラブ	?	33	攻擊敵個體 2 次，並使陷入 SHOCK 狀態
アダマンチウムクロー	?	40	可攻擊敵全體，並使陷入 PANIC 狀態
パグナウ	?	48	對敵複數進行 1 ～ 3 次攻擊
ダマスカスハンド	?	112	對敵個體進行 1 次攻擊
やみなでのてぶくろ	?	65	對敵複數進行 2 次攻擊，並使陷入 BLIND 狀態
ナックルバロン	?	81	對敵個體進行 2 次攻擊
ゆうまあんこくしょう	—	—	—
じんさばくねつしょう	—	—	—

手槍

麻希和綾瀨優香（アヤセ）可裝備的輕型手槍。只能攻擊敵個體 1 次。



名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
トカレフ	麻・綾	10	對敵個體進行 1 次攻擊
グロック 26	麻・綾	22	對敵個體進行 1 次攻擊
リゾルバー M380	麻・綾	31	對敵個體進行 1 次攻擊
HK VP70Z	麻・綾	40	對敵個體進行 1 次攻擊
グレイゴースト	麻・綾	18	對敵個體進行 3 次攻擊
ストライクガン	麻・綾	32	對敵個體進行 1 ～ 3 次攻擊
デザートイーグル	麻・綾	78	對敵個體進行 1 次攻擊
ダラーショット	麻・綾	85	對敵個體進行 1 次攻擊
サンダラー	麻・綾	33	對敵個體進行 1 次攻擊
パイレーツスカル	麻・綾	109	對敵個體進行 1 次攻擊
しにがみコルト	—	—	—
ピースメーカー	—	—	—

機關槍

主人公與上杉秀彥(ブラウン)可裝備的槍。可攻擊複數敵人。

攻擊範圍



類型-14

對敵前列算來 5 × 6 的範圍內有效

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
スコーピオン	主・上	11	對敵複數進行 1 ~ 3 次攻擊
イングラム	主・上	14	對敵複數進行 1 ~ 3 次攻擊
ステアー TMP	主・上	12	對敵複數進行 2 ~ 4 次攻擊
HK MP 5K	主・上	21	對敵複數進行 2 ~ 4 次攻擊
ひえんれんぱっほう	主・上	25	對敵複數進行 0 ~ 7 次攻擊
ファントムキラー	主・上	11	對敵複數進行 6 次攻擊
M134 バルカン	主・上	19	對敵複數進行 0 ~ 7 次攻擊
アヴェンジャー	主・上	12	對敵複數進行 7 次攻擊
げっとそうてんほう	主・上	20	對敵複數進行 4 ~ 6 次攻擊
クレイジーチェーン	主・上	29	對敵複數進行 3 ~ 5 次攻擊
ヘルレイン	—	—	—
ここのえらいじんぼう	—	—	—

散彈槍

稻葉正男(マーク)和黛(ゆきのさん)可裝備的武器。可攻擊敵全體。

攻擊範圍



類型-15

對敵前列算來的倒三角形之範圍內有效。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
ランダムカスタム	稻・ゆ	10	攻擊敵全體
モスバーグ M500	稻・ゆ	15	攻擊敵全體
SPAS12	稻・ゆ	21	攻擊敵全體
フランキ PA-3	稻・ゆ	25	攻擊敵全體
SPAS15	稻・ゆ	32	攻擊敵全體
MADMAX	稻・ゆ	39	攻擊敵全體
きらいほう	稻・ゆ	45	攻擊敵全體
スレイブハンター	稻・ゆ	56	攻擊敵全體
じゃこうふういんほう	稻・ゆ	68	攻擊敵全體
バイバスター	稻・ゆ	80	攻擊敵全體
こっぱみじんほう	—	—	—
メギドファイア	—	—	—

來福槍

南條圭(なんじょうくん)和桐島英理子(エリー)可裝備。攻擊範圍比機關槍廣。

攻擊範圍



類型-16

對敵全體有效的武器。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
M16A2	南・英	9	對敵複數進行 2 ~ 4 次攻擊
AK47	南・英	12	對敵複數進行 2 ~ 4 次攻擊
SIG-SG550	南・英	10	對敵複數進行 4 ~ 6 次攻擊
ハイドロジェット	南・英	13	對敵複數進行 3 ~ 5 次攻擊
ステアー AUG / A1	南・英	12	對敵複數進行 4 ~ 6 次攻擊
FA-MAS カービン	南・英	14	對敵複數進行 4 ~ 6 次攻擊
HK G11	南・英	18	攻擊敵全體
ゲバード M2	南・英	32	對敵複數進行 2 ~ 4 次攻擊
M41A パルスガン	南・英	37	對敵複數進行 2 ~ 4 次攻擊
マーズ 133	南・英	60	對敵個數進行 1 ~ 3 次攻擊
ツインタワー	—	—	—
ヘブンズゲイト	—	—	—

子彈

若無子彈，裝備任何槍都無法射擊。

名稱	裝備人物	攻擊力	特徵
9 ミリパラベラム	全員	5	普通子彈，無追加效果
ショットシェル	全員	10	普通子彈，無追加效果
サーペントファング	全員	14	具有 POISON 的追加效果
せんこうだん	全員	17	具有 BOIND 的追加效果
ますいだん	全員	23	具有 SLEEP 的追加效果
メイジキラー	全員	30	具有 CLOSE 的追加效果
サークルバレット	全員	37	具有 BIND 的追加效果
キューピット	全員	37	具有 CHARM 的追加效果
はくぎんのたま	全員	45	普通子彈，無追加效果
くろがねのたま	全員	49	普通子彈，無追加效果
デッドエンド	—	—	—
エンジェルウィスパー	—	—	—

防具 ARMOR

本篇介紹保命的重要道具一防具。利用防具保護身體雖是理所當然之事，但請別忘了，要是不降魔更好的「超我」，魔法防禦力就無法獲得更大的提升。

防具雖沒有特定裝備人物方面的限制，卻也分為全體可裝備者，女性專用者，男性專用者等三種。女性無法裝備笨重的東西。但防禦力高的大部分都是女性專用者。

裝備人物一覽

全員　→任何人都可裝備
男性專用→主人公、南條圭（なんじょうくん）、上杉秀彥（ブラウン）、稻葉正男（マーク）可裝備的防具
女性專用→麻希、桐島英理子（エリー）、綾瀨優香（アヤセ）、黛（ゆきのさん）可裝備的防具

頭

●保護頭部的防具。防禦力不太高，但裝備上不會吃虧。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
QQ メット	全員	4	最初取得，防禦力弱的頭盔
ヘッドギア	全員	5	比 QQ メット的回避力高
シャドウマスク	男性專用	8	防禦力高，男性專用
フィーバークラウン	女性專用	10	力量與運氣會上升。女性專用
アイアンパンプキン	全員	9	防禦力與運氣會上升。回避率很高
かぜよみのかぶと	女性專用	20	防禦力非常高。速度和運氣會上升
パレードヘルム	全員	15	防禦力、回避率皆高，且全員均可裝備
あかつきのかぶと	女性專用	18	防禦力和運氣會上升
エギルのかぶと	男性專用	30	回避率雖低，但防禦力卻很高。運氣會上升
スザクのかぶと	全員	29	所有參數都會上升
ヤクトヘルム	男性專用	32	力量以外的參數都會上升
シュツルムヘルム	女性專用	35	力量以外的參數都會上升

	裝備人物	防禦力	特徵
ウィッチズハット	ー	ー	ー
ドラゴンヘルム	ー	ー	ー
シーザーヘルム	ー	ー	ー
シュピーゲルマスク	ー	ー	ー

身體

●保護身體，最重要的防具。最好最先購買。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
がくせいふく	全員	8	主人公們是學生，所以穿著它們
スペクトラベスト	全員	9	比がくせいふく稍強
ステルススーツ	男性專用	15	防禦力的參數會上升
セブンズコート	女性專用	20	力量和防禦力會上升
TAC-V2	全員	25	防禦力的參數會上升
こんじきのよろい	女性專用	30	所有參數都會上升
パレードアーマー	全員	30	防禦力的參數會上升
あかつきのよろい	女性專用	33	防禦力和運氣的參數會上升
メギンギョルズ	男性專用	60	回避率比其他防具低
ゲンブのよろい	全員	50	所有參數都會上升
ヤクトアーマー	男性專用	62	與ヤクトヘルム成套的鎧甲
シュツルムアーマー	女性專用	65	力量以外的參數都會上升
ビッグバードスーツ	ー	ー	ー
エンジェルウイング	ー	ー	ー
シーザーアーマー	ー	ー	ー
シュピーゲルメイル	ー	ー	ー



手

守護手腕和手背的防具。如果錢夠多，不妨購買。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
アームガード	全員	2	效果不大。
チタニウムガード	全員	3	比アームガード強
ダークガード	男性專用	4	提升技的參數
プラチナクイーン	女性專用	5	提升力與技

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
ジャミングガード	全員	8	力量以外的參數會提升
はまがりのこて	女性專用	10	力量、防禦力、技會提升
パレードガード	全員	13	技的參數會大幅提升
あかつきのこて	女性專用	18	技與速度會提升
らいめいのこて	男性專用	25	技的參數會提升
セイリュウのこて	全員	28	所有參數都會提升
ヤクトガード	男性專用	29	力量以外的參數會提升
シュツルムガード	女性專用	30	力量以外的參數會提升
ししおうのこて	—	—	—
きめんのこて	—	—	—
シーザーガード	—	—	—
シュピーゲルツールド	—	—	—

足部

●保護膝蓋到腳趾的部分。與速度有關。

名稱	裝備人物	防禦力	特徵
かわぐつ	全員	2	全員一開始就穿著此靴
トウシューズ	全員	1	回避率比かわぐつ稍高
ブラックシューズ	男性專用	3	速度的參數會提升
ルージュノワール	女性專用	5	力量與速度會提升
ハイパーフォックス	全員	10	速度的參數會大幅提升
すずなりのぐそく	女性專用	11	防禦力與速度會提升
パレードブーツ	全員	12	速度會提升很多
あかつきのぐそく	女性專用	19	技與速度會提升
ヴィーザルのくつ	男性專用	20	速度會提升很多
ビャッコのぐそく	全員	25	所有參數都會提升
ヤクトレッグ	男性專用	30	力量以外的參數會提升
シュツルムレッグ	女性專用	33	力量以外的參數會提升
スライムシューズ	—	—	—
ゆうれいのげた	—	—	—
シーザーレッグ	—	—	—
シュピーゲルバイン	—	—	—

其它道具 THE OTHER

在此介紹之前的道具資料中沒有記載，也不知道功能的道具。果真取得這裡介紹的道具時，就利用道具指令調查吧！應該就能明白其用途了（多爲封神具）。

用途不明的道具

下面的一覽表只記載了名稱。究竟這些道具會帶來何種效果只有等實際取得之後再調查了。說到該如何調查嘛，只要使用道具的時候，將游標對準道具就行了，會有簡單的說明顯示出來。如此一來很容易就能了解某種道具是什麼用途了（這些應該都是用來合體的封神具）。

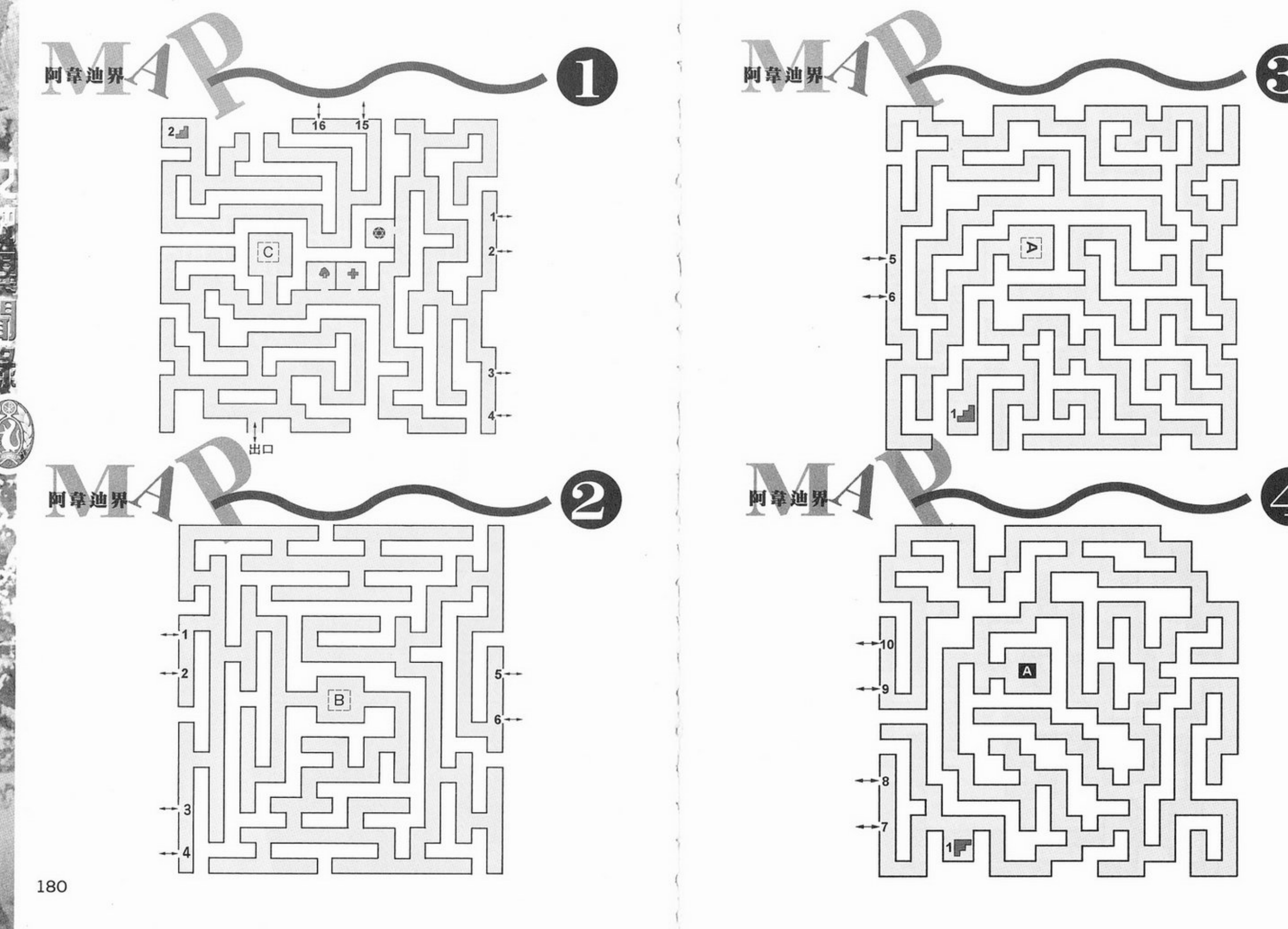
アヴァターラ	アヴニール	あけのみょうじょう
いきょうのぐうぞう	いちにちいちぜん	ヴィクトリアルーン
えんまちょう	オリーブのくびかざり	かみなりおこし
カルカッタみやげ	かるらぞう	しかのはくせい
クリムゾンタブレット	くろいガータベルト	こくはつしゃのにっき
さばきのけいやくしょ	ジャストドウイット	すいてんぐうのおふだ
ドラゴンスケイル	とらのはらまき	ドナドナのかい
ニブルのけっしょう	バッファロービーツ	バビロンのひつぎ
パッセ	フィウォルライニージ	フレイムショール
ブラックタブレット	ブルータブレット	プレザン
ぶしょうのこま	ぶていのせんとう	べっこうぶちのめがね
ホワイトタブレット	マキシテンペスト	まさむねのがんたい
みそぎのすいせい	むぼうのかめん	レイヴァンフェザー
ロゼッタのひせき		

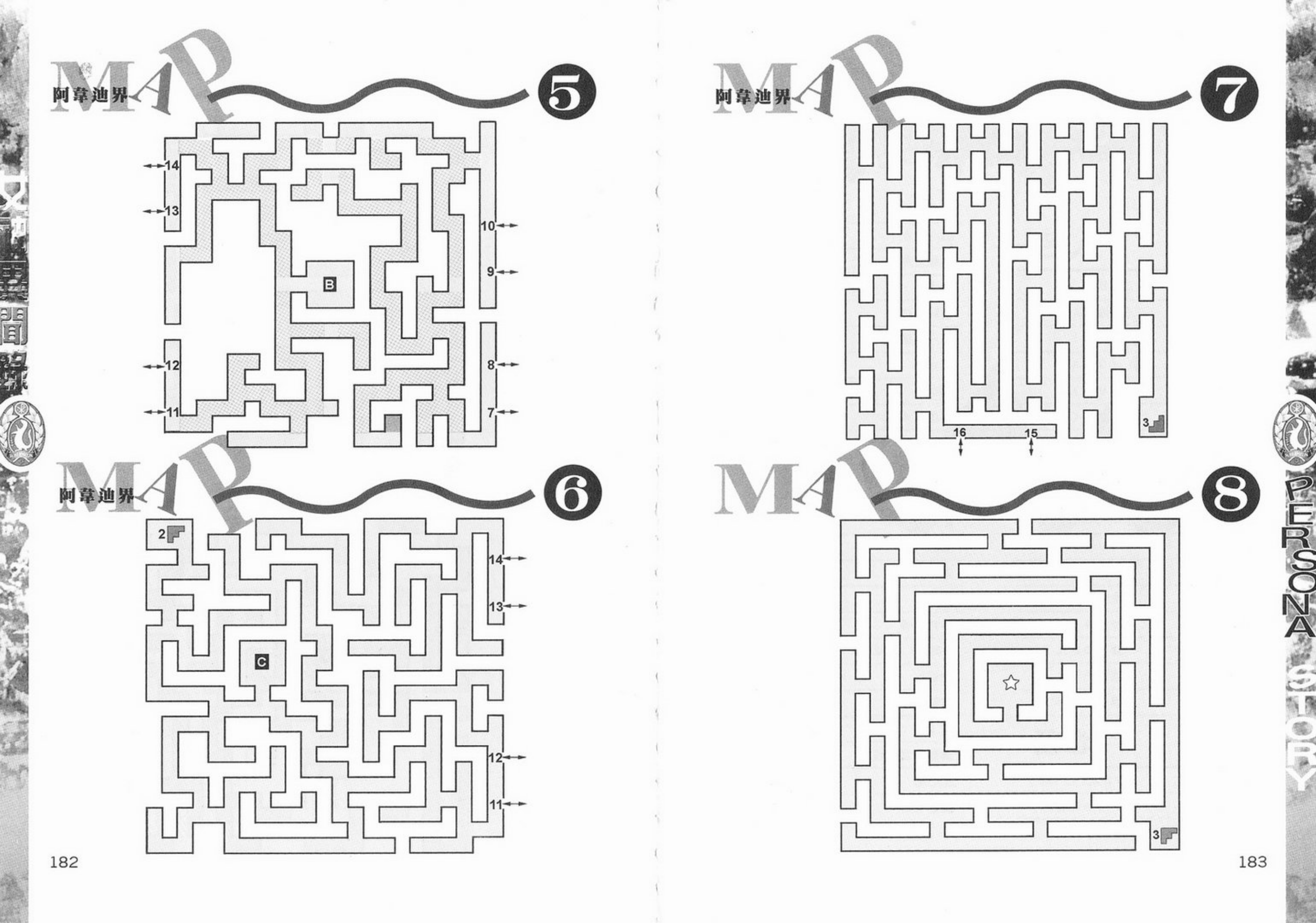
寶石

寶石主要使用在與惡魔的交涉上。只要交出寶石，惡魔對主人公等人的印象會有一百八十度的改變喔！寶石無法在店裡買到，只能由惡魔手中取得，因此交涉中要使用寶石時，請考慮清楚再使用。否則萬一需要時手中卻沒有的話……就傷腦筋了。因爲是貴重物品，要珍惜使用。

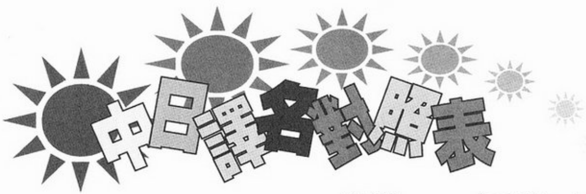
名稱	寶石本身的特徵
アレキサンドライト	陽光下呈綠色，蠋光下呈紅色
ダイアモンド	具有世界第一的硬度，還有無色透明的強大光澤
サファイア	一般是紅色的光澤，也有藍色、紫色或黃色
エメラルド	幾乎所有的エメラルド皆含有異物
ルビー	與エメラルド相同的成份，紅色的叫ルビー
パール	珠母貝裡的異物變成核，被眞珠質的膜覆蓋而成
タンザナイト	藍色透明的石頭。別名ブルーゾイサイト
オパール	擁有這顆寶石會帶來不幸……有這種迷信
アメジスト	日本名紫水晶。希臘語則有不醉的涵意
ガーネット	古代亞洲的部族間戰爭時用來做彈丸的
アクアマリン	呈現晶瑩剔透的水藍色
トパーズ	據說具有雪利酒與ベルベット的外觀
ムーンストーム	據說這種石頭中宿有月神。
マラカイト	有綠色的條紋，日本名也稱做孔雀石
オニキス	黑色不透明的ブラックオニキス非常有名
ターコイズ	呈藏青色或碧綠色的美麗寶石




MAP
阿韋迪界
1
2
16
15
1
2
3
4
C
出口
MAP
阿韋迪界
2
1
2
3
4
5
6
B
MAP
阿韋迪界
3
5
6
A
1
MAP
阿韋迪界
4
10
9
8
7
A
1
PERSONA STORY



MAP
阿韋迪界
5
14
13
10
9
B
12
8
11
7
MAP
阿韋迪界
6
2
14
13
C
12
11
MAP
阿韋迪界
7
3
16
15
MAP
8
3
PERSONA STORY



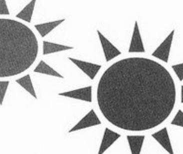
人名

光子	（あき）
惡魔君	（惡魔くん）
綾瀨優香	（アヤセ）
伊格	（イゴール）
桐島英理子	（エリー）
正君	（ただしくん）
玉綺	（たまきちゃん）
肥仔	（トロ）
南條圭	（なんじょうくん）
後宮女王	（ハーレムクイーン）
漢莉緹	（ハリティー）
上杉秀彥	（ブラウン）
昧子	（まい）
稻葉正男	（マーク）
黛	（ゆきのさん）
金田克江	（金田カツエ）
黑色女子	（黑い女の子）

地名

榆槐樹	（アガスティアの木）
靈神石洞	（アラヤの岩戸）
靈神神社	（アラヤ神社）
私人診所	（エスミクリニック）
點心之家	（お果子の家）
迦摩宮殿	（カーマ宮殿）
賭場	（カジノ）
便利商店	（コンビニ）
里三田藥局	（サトミタダシ）
陽光街	（サンモール）
歡樂街	（ジョイ通り）
塞貝克大樓	（セベクビル）
終點站	（ターミナル）
德瓦・瑜加砦	（デヴァ・ユガ）
護理站	（ナースステーション）
迷幻森林	（迷いの森）
酒吧	（バー）
速食店	（ファーストフード）
黑市	（ブラックマーケット）
神力之城	（マナの城）
ROSA · CANDIDA	（ロッサ・カンディーダ）
拘留所	（留置場）
聖貂學園	（聖エルミン學園）
廢工廠	（廢工場）
御影綜合醫院	（御影總合病院）
點心店	（駄果子屋）
幽靈宅邸	（幽靈屋敷）





其他

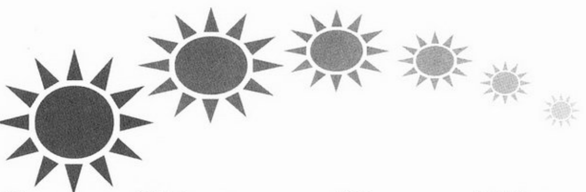
CODE BREAKER	（コードブレイカー）
水果盤	（スロットマシン）
塞貝克	（セベク）
雪人	（ゼリーマン）
空間扭曲裝置	（デヴァ．システム）
21點	（ブラックジャック）
超我	（ペルソナ）
超我值	（ペルソナポイント）
超我使	（ペルソナ使い）
合體陣	（ベルベットルーム）
撲克牌	（ポーカー）
兌幣處	（兩替所）
贈品交換處	（景品交換所）
憤怒	(ANGER)
裝備	(EQUIP)
害怕	(FEAR)
感興趣	(INTEREST)
喜悅	(JOY)
最佳裝備	(MAX)
卸除	(REMOVE)
挑選（排序）	(SORT)

指令畫面指令

變更	(CHANGE)
設定	(CONFIG)
刪除	(DELETE)
手動	(MANUAL)
狀態	(STATUS)

交涉指令

哄騙	（あやす）
欺負	（いじめる）
奉承	（おだてる）
毀謗	（けなす）
說教	（さとす）
信口開河	（でまかせ）
泡妞	（ナンパ）
吹牛	（ホラを吹く）
大喝一聲	（一喝する）
斥責	（叱る）
閒話家常	（世間話）
挖苦	（皮肉を言う）
凝視	（見つめる）
假裝害怕	（怯えるフリ）
利誘	（物でつる）
哀求	（泣き落とす）
搞笑	（笑わせる）



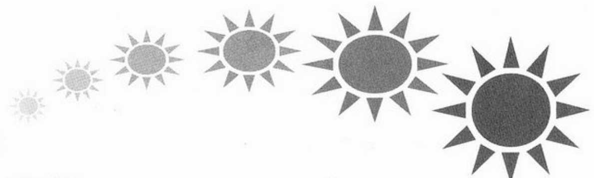
- 威脅　（脅す）
- 恐怖故事　（恐い話）
- 無視　（無視する）
- 唱歌　（歌う）
- 挑撥　（挑撥する）
- 說服　（説得する）
- 演講　（演説する）
- 跳舞　（踊る）
- 誘惑　（誘惑する）
- 拜託　（頼む）
- 勸誘　（勧誘する）
- 嚇唬　（驚かす）

作戰・戰鬥指令

- 一般自動戰鬥　（ノーマルオート）
- 超我自動戰鬥　（パーソナルオート）
- 自由　（フリー）
- 反覆自動戰鬥　（リプレオート）
- 分析　(ANALYZE)（アナライズ）
- 自動戰鬥　(AUTO)（オート）
- 不良　(BAD)
- 交涉　(CONTACT)
- 防禦　(DEFEND)
- 逃跑　(ESCAPE)
- 戰鬥　(FIGHT)
- 隊形　(FORM)
- 槍　(GUN)（じゅう）
- 道具　(ITEM)
- 變更超我　(PRS-CHG)
- 劍　(SWORD)（けん）

惡魔的個性

- 聰明　（賢い）
- 愚笨　（愚か）
- 開朗　（陽氣）
- 陰沉　（陰氣）
- 好強　（強氣）
- 懦弱　（弱氣）
- 性急　（短氣）
- 高傲　（高慢）



狀態

- 重度不良狀態　（重バッドステータス）
- 一時不良狀態　（一時バッドステータス）
- 良好狀態　（グッドステータス）
- 狂暴　(BERSEK)
- 捆綁　(BIND)
- 失明　(BLIND)
- 魅惑　(CHARM)
- 封閉　(CLOSE)
- 反擊　(COUNTER)
- 瀕死　(DYING)
- 凍結　(FREEZE)
- 罪惡感　(GUILT)
- 快樂　(HAPPY)
- 瘋狂　(MAD)
- 混亂　(PANIC)
- 麻痺　(PALYZE)
- 中毒　(POISON)
- 傀儡　(PUPPET)
- 電擊　(SHOCK)
- 生病　(SICK)
- 石化　(STONE)
- 昏睡　(SLEEP)
- 恐怖　(TERROR)
- 倒霉　(UNLUCK)
- 狼人　(WOLF)



HOW TO PLAY

電話攻略諮詢服務

打您看到這段文字開始，疾風之狼對您的服務，又將邁入另一個里程碑。

當您狠下心，花錢買了一本攻略本，最原始的希望無非是能脫離在玩遊戲（尤其是 RPG）時 " 卡 " 住的痛苦。但任何一家出版社，都不敢保證一定能滿足您這最基本的需求。為什麼？在此列舉各出版社之問題如下：

❶排版錯誤。
❷打字錯誤。
❸語焉不詳（寫攻略的人都不知道自己在說些什麼）。
❹翻譯錯誤（譯者不一定懂遊戲）。
❺攻略者能力不足。
❻玩家自身問題（看不懂、看漏了）。

由於以上各種狀況，所以沒有人保證買了攻略一定能破卡。但疾風之狼在努力，努力讓您買書的投資不至於白廢。所以，即日起疾風之狼增設 " 攻略電話諮詢 " 服務。看不懂沒關係，請用問的。



諮詢方式

1. 請準備好您所要詢問的遊戲的攻略書（當然是疾風之狼的書）。
2. 請在諮詢開放時間內，撥下列電話號碼： 04-2207034 。
3. 在電話接通後請指明要找 " 攻略諮詢人員 " 。
4. 接著我們會請您打開您手頭上攻略本的第某頁（並不固定），確認您是本公司的愛用者。
5. 開始諮詢。

注意事項

1. 一定要有本公司出版，您想要詢問的遊戲的攻略本。如此才方便回答您的問題（其實有很多問題是書上已經有寫，只是讀者忽略了）。
2. 為求公平起見，每個人諮詢時間以 3 分鐘為限，時間到會自動切斷通訊，請事先想好所要問的問題（先寫在紙上會是個好方法）。

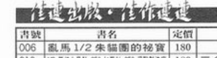
●請於來函註明姓名、區域號碼及回傳電話，以利作業

★★若您有傳眞來本公司詢問，未答覆原因如下：
1. 沒有寫上您的電話
2. 電話前面沒有區域號碼
3. 沒有寫上您的大名
4. 沒有註明是哪個遊戲的問題
5. 回傳處不肯接受傳眞
6. 於國定假日或下班時間傳來……
此電話 24 小時開放，但諮詢人員是上班時間才能回答問題噢！

開放電話諮詢，是本社對您用心的回饋，但電話若打不進來請多試幾次，千萬別誤以為我們故意不接電話，那罪過可就大了。若眞的屢打不進，您還可以利用本公司 24 小時開放的傳眞電話 (04)2201677 ，將您的問題寫好，傳眞給我們，我們一定儘快、盡力為您服務。

遊戲的親切夏伴
專業的疾風之狼

FAX ： 04-2201677
TEL ： 04-2207034



書號	書名	定價	備註
006	亂馬 1/2 朱貓團的祕寶	180	
010	MD 夢幻之星Ⅳ SFC 如夢似 SFC 怪獸製造廠	180	三合一
011	SFC 聖火降魔錄-紋章之謎	150	劇情版攻略
015	SFC 超級機器人大戰 EX	200	
016	SFC 太空戰士 VI	360	劇情版攻略
024	SFC 狂飆騎士	330	劇情版攻略
025	對戰遊戲特輯	250	十四個遊戲

書號	書名	定價	備註
SF01	王者之師	340	劇情版攻略
SF02	龍戰士Ⅱ	180	破關完全攻略
SF03	龍戰士Ⅱ	330	劇情版攻略
SF04	大貝獸物語	180	破關完全攻略
SF05	大貝獸物語	330	劇情版攻略
SF06	超級桃太郎電鐵Ⅲ、勇者募集中、多卡波 321	180	三合一
SF07	魔獸大戰、英雄聖戰Ⅱ、聖靈珠傳説Ⅱ	180	三合一
SF08	雷霆任務、魔神轉生Ⅱ	180	二合一
SF09	雷霆任務	240	劇情版攻略
SF11	第四次機器人大戰、女神轉生外傳Ⅱ	200	二合一
SF12	超時空之鑰	360	劇情版攻略
SF13	第四次機器人大戰	360	劇情版攻略
SF14	新 SD 戰國傳	270	劇情版攻略
SF16	未來勇者Ⅱ	220	
SF17	超任版一夢幻模擬戰 & 幻史世界記	220	二合一
SF18	超魔獸大戰	290	劇情版攻略
SF19	超任版一夢幻模擬戰	370	劇情版攻略
SF20	時空引導者	240	破關完全攻略
SF21	翡翠龍	240	故事攻略
SF22	史記英雄傳	200	破關完全攻略
SF23	超魔法大陸	160	破關完全攻略
SF24	機器人烈傳	240	劇情版攻略
SF25	賞金劍客	220	完全攻略
SF26	超悟空傳～覺醒篇	260	劇情版攻略
SF27	聖劍傳説 3	240	三種路線破關攻略
SF28	皇家騎士團 2	200	攻略指引
SF29	神聖記Ⅱ	160	破關完全攻略
SF30	皇家騎士團 2	330	超完全攻略
SF31	天地創造	240	超完全攻略
SF32	大和戰神	220	超完全攻略
SF33	復活邪神Ⅲ	260	破關完全攻略
SF34	吞食天地	220	超完全攻略
SF35	坦克戰記	200	破關完全攻略
SF36	科學島大冒險	220	超完全攻略
SF37	魔天傳説	220	超完全攻略
SF38	勇者鬥惡龍 VI	280	破關完全攻略
SF39	風塵英雄	260	超完全攻略
SF40	超級桃太郎電鐵 DX	220	超完全攻略
SF41	時空幻境	280	超完全攻略
SF42	聖劍傳説 3 劇情書	190	劇情書
SF43	美少女夢工場	240	超完全攻略

書號	書名	定價	備註
SF44	幕末降臨傳 ONI	270	超完全攻略
SF45	勇者鬥惡龍 VI	360	劇情版攻略
SF46	神龍奇兵	230	破關完全攻略
SF47	純愛手札	230	超完全攻略
SF48	皇家騎士團 2	260	劇情書
SF49	神龍奇兵	360	劇情版攻略
SF50	雷霆任務Ⅱ	280	超完全攻略
SF51	魔誡聖戰	230	破關完全攻略
SF52	復活邪神 3	360	劇情版攻略
SF53	魔裝機神	250	超完全攻略
SF54	聖火降魔錄Ⅱ	240	破關完全攻略
SF55	追寶威龍	250	破關完全攻略
SF56	黑暗魔宮	250	超完全攻略
SF57	阿拉伯奇遇	240	破關完全攻略
SF58	追寶威龍	320	劇情版攻略
SF59	黑水晶傳説（修訂完整版）	260	超完全攻略
SF60	試管城市	250	全彩超完全攻略
SF61	魔星迷蹤Ⅱ	250	破關完全攻略
SF62	光能戰士	250	超完全攻略

書號	書名	定價	備註
PS01	妖精戰士	250	劇情版攻略
PS02	三隻眼～吸精公主	180	故事攻略
PS03	封魔傳説	260	超完全攻略
PS04	藤丸地獄變	280	超完全攻略
PS05	幻想水滸傳	260	超完全攻略
PS06	大盜五右衛門外傳	190	超完全攻略
PS07	銀河少女警察 2086	210	超完全攻略
PS08	幽靈古堡	190	破關完全攻略
PS09	魔境冒險記	320	彩色超完全劇情攻略
PS10	刻命館	220	彩色超完全攻略
PS11	女神異聞錄	260	彩色超完全攻略

書號	書名	定價	備註
SS01	VR 快打 2～絕招篇	290	超完全攻略
SS02	聖龍戰記	260	超完全攻略
SS03	聖劍降魔	180	破關完全攻略
SS04	月花霧幻譚	150	破關完全攻略
SS05	誕生 S	220	彩色超完全攻略
SS06	英雄聖戰外傳	200	彩色破關完全攻略
SS07	飛天幽夢	250	全彩超完全攻略
SS08	武裝鬥士（修訂完整版）	250	彩色超完全攻略
SS09	時空偵探 DD	200	彩色超完全攻略

書號	書名	定價	備註
MD1	夢幻模擬戰Ⅱ	320	劇情版攻略
017	超任 RPG 金手指大全	260	
SF15	金手指大全Ⅱ	290	
GF03	金手指大全 3	260	



女神異聞錄

超・完・全・攻・略

發行人：汪水樹
發行所：佳連出版有限公司
地址：台中市復興路四段 219 號 5F
印刷所：金玉堂彩色印刷股份有限公司
底片輸出：可信資訊科技有限公司（畢昇）
版次：1996 年 10 月初版
法律顧問：中亞國際法律事務所　何文通律師
出版登記證：局版台業字第 6463 號
郵政劃撥帳號：21888858 佳連出版有限公司
傳真電話：(04)2201677
如有缺頁、破損請寄回更換！

